

playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Kako je nastao: HALO



JAK II RENEGADE

Ekskluzivni intervju:



SSX3

Judge Dredd

Time Crisis 3

30

OPISANIH
IGARA

REŠENJE IGRE:
SILENT HILL 2

BeSOFT

FOOTBALL 2004 TOTAL CLUB HANDBOOK 2004



FIFA 2004



NBA LIVE 2004

broj 35 • godina III
cena: 200 dinara

CG: 3,5 € • BIR: 7 KM • MK: 100 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu



GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 36 915, 30 36 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.rs



Broj 35 • Godina III

bonus

Osniivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafiko d.o.o. "Elko Print"
Beograd, 011/416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. decembra 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400

OP-Katalogizacija u publikaciji

Biblioteka Sadržaj: Oboje,

BONUS - naj bolji časopis o igrama
za konzole i urednik Miljan Lakić - God.

Broj: 35 (2003) - Beograd: P.A.Z.I. Press,

2003 - Beograd - Kolorton - 29 cm

Sadržaj:

1450-8400 - Bonus (Beograd)

011/380-77-12



REČ UREDNIKA

Ovo vreme u godini u našoj zemlji je poznato po velikom broju slav(lj)a koje karakteriše jaka i masna hrana što se očigledno reflektovalo i na sadržaj ovog broja koji je isti takav - jak i mastan. Pred vama je sočan izbor različitih rubrika o igrama koje su se ovog meseca pojavile na tržištu. I ne samo o njima, već i o onima koje su se pojavile pre nekog vremena - pri tome konkretno mislim na vrlo zanimljivu temu broja koja je posvećena pravljenju jedne igre. Reč je o igri Halo, koja se našla na malobrojnom spisku igara koje su se pojavile u isto vreme kada i Microsoftov Xbox pre skoro tačno tri godine. Svi znate da je to igra koja je mnogo doprinela uspehu "kutijaste" konzole zahvaljujući pre svega svom kvalitetu, mada ni oni milioni dolara koje je Microsoft uložio u reklamu sigurno nisu bili na odmet. Mi smo, kroz razgovor sa nekoliko ključnih ljudi iz Bungieja (razvojni tim koji stoji iza ove igre, koji je inače otkupljen od strane Microsofta samo da bi Halo postao Xbox ekskluziva) pokušali da vam približimo kako to izgleda biti "sa druge strane joypada" i šta autori ove igre (koji odavno rade na nastavku) misle o svom čedu. Kada pročitate ovaj tekst siguran sam da ćete još više želeti da probate ovu igru.

Još jedan ekskluzivan intervju smo imali sa Sonjevim londonskim razvojnim studiom koji je zaslužen za nastanak EyeToya. Za one koji su možda zaboravili šta je to EyeToy evo kratkog podsećanja. U pitanju je mala kamera koja se povezuje na PlayStation 2 preko USB porta i uz koju dolazi paket od 12 ludo zabavnih igara. Pitajte se koliko je to zabavno? Pa, možda da pitate MILION srećnih vlasnika ove sprave koja se pojavila na tržištu u julu ove godine, znači pre svega nekoliko meseci. Svejedno, pročitate i uverićete se.

Ali nisu samo intervjui na meniju. Posle predjela stiže i glavno jelo - opisi igara. Da počnemo sa Jak Dvojkom? Ako vam je keč bio po ukusu, čekajte samo dok probate ovaj delikates. A onda sledi čitav Iškovački vozil iz EA kuhinje - ovogodišnje epizode FIFA i NBA Live serijala, sa SSKom na kraju! I još čitava PLANINA kvalitetnih naslova...

Ali nemojte se preforsirati sa opisima jer vas čeka i prava poslastica u vidu (gusto kucanog) rešenja za Silent Hill 2 na čitavih deset strana!

A kada stignete do samog kraja uz kafu sikterušu pročitajte i najavu velikog zvaničnog Beosoft turnira u Winning Elevenu 7 koji će se narednih nedelja održavati u Sport Cafeu...

A sada ne znam da li ćete mi verovati kada vam kažem da će vam ovaj broj izgledati POSAN kad vidite šta vas sve čeka u sledećem...

Prijatno...

bonus
časopis o igrama za konzole i urednik



Miljan Lakić

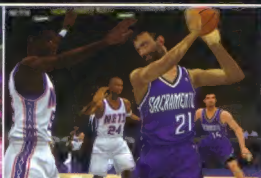


PREPORUKA



JACK II

22



NBA LIVE 2004

58



SSX 3

64



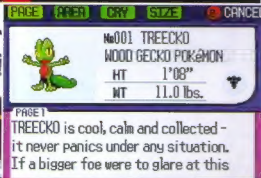
Kako Je nastao Hale

13



EYE TOY EKSKLUZIVNI INTERVJU

18



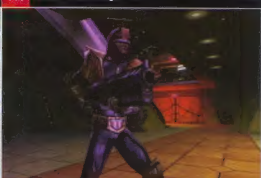
Pokemon Sapphire

74



TOME CRISIS

26



JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

44

RUBRIKE

MI I VI NA TI
VESTI
PREVIEW
NOVE IGRE
RETRO
REŠENJE: Silent Hill 2
TRIKOVI
FILM
ISTORIJA KONZOLA
BOYZ STUFF
TOP LISTA

6

8

13

22

78

84

95

100

76

103

106

NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

| | |
|--|----|
| Jack II (PS2) | 22 |
| Time Crisis 3 (PS2) | 26 |
| Beach King Stunt (PS2, XB, GC) | 29 |
| Robin Hood Defender of the Crown (PS2, XB, GC) | 30 |
| Road Kill (PS2, XB, GC) | 33 |
| Crouching Tiger Hidden Dragon (PS2, XB, GC) | 34 |
| Bionicle: the Game (PS2, XB, GC) | 37 |
| R Type Final (PS2, XB, GC) | 38 |
| Mercedes World Racing (PS2, XB, GC) | 40 |
| Energy Air force (PS2) | 42 |
| Judge Dredd: Dredd vs Death (PS2) | 44 |
| Celebrity Deathmatch (PS2, XB, GC) | 48 |
| Backyard Wrestling (PS2, XB, GC) | 50 |
| Pro Beach Soccer (PS2) | 51 |
| Haunted Mansion (PS2, XB, GC) | 52 |
| Wallace & Gromit: Project Zoo (PS2, XB, GC) | 54 |
| FIFA 2004 (PS2, XB, GC) | 56 |
| NBA LIVE 2004 (PS2, XB, GC) | 58 |

X BOX

| | |
|----------------------------------|----|
| BATMAN: Rise of the Sin Tzu (XB) | 60 |
| Top Spin (XB) | 62 |
| SSX 3 (XB) | 64 |
| DINO CRISIS 3 (XB) | 68 |

GAME CUBE

| | |
|------------------|----|
| Wario World (GC) | 70 |
|------------------|----|

GAME BOY ADVANCE

| | |
|--------------------------------|----|
| Spiner Cell (GBA) | 72 |
| Pokemon Sapphire (GBA) | 74 |
| Pirates of the Caribbean (GBA) | 75 |

PLAYSTATION ONE

| | |
|-------------------|----|
| Pool Hustler (PS) | 78 |
| Bloody Roar (PS) | 80 |
| Eunhander (PS) | 81 |



REŠENJE IGRE:
Silent Hill 2

STRANA
84

INDEX OGLASIVACA

| | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| Aiva | 21 |
| BAK | 53 |
| Beosoft | 2,5,12,35,43,73,79,82,94,106,107 |
| Garner | 55 |
| Ministarstvo zdravlja | 99 |
| Telekom Srbija | 108 |
| Telefonski servis Pobjednik | 83 |
| Verat net | 99 |

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY
ADVANCE

GB
color

Donkey Kong
Digimon
Splinter Cell
Army man
Desert Strike
Driver
Batman
Pokemon gold
Pokemon Sapphire
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
Lucky Luke
Power rangers
Lego island
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance III
Britney's Dance
Wario Land 4
Advance Wars II
Rocky
Castelvania aria
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Progger Adventure II
Metroit Fusion
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Street Fighter
Tomb Raider
Pokemon Sapphire
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarsan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season

I JOŠ MNOGO TOGA

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNOM). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!

DINASTIJA

Pozdrav redakciji Bonusa. Imam jedno vrlo zanimljivo pitanje za vas. Da li će naslednici današnjih konzola, PS dvojeke, GameCubea i Xboxa, biti kompatibilni sa njima? Preciznije da li ću moći da igrati igre sa dvojeke na "trojci" ili kako se god bude zvala ta konzola?

bonus

U pravu si kada si rekao da je pitanje zanimljivo. Dakle, kada je Sony u pitanju sigurni smo se da će se potruditi da ostvare kompatibilnost "u nazad" kako se to kaže, samo nismo sigurni koliko će u tome uspeti. Sigurno znaš za situaciju sa kompatibilnošću između igara sa starog PSOnea i PS dvojeke - sve bi to trebalo da funkcioniše ali uvek postoje neka ograničenja. Ne možeš igrati NSTC igre na PAL konzoli, a čak ni sve PAL igre ne rade kako treba ili čak uopšte.

Stvari stoje još lošije kada su u pitanju GameCube i Xbox. GameCube nije imao nikakvu kompatibilnost sa Nintendom 64, između ostalog i zbog formata na kojem se nalaze igre - Nintendo 64 je koristio kertridže a Cube ima one njegove mini diskove a i hardverski jaz je bio preveliki. A za Xbox znaš i sam, on nije ni imao sa čime da bude kompatibilan u nazad.

Kada su u pitanju naslednici Cubea i Boxa - opet mrka kapa. Za naslednika Cubea se ništa i ne zna, a oko Xboxa se stvari komplikuju jer je najavljeno da će sledeći procesor za Xbox 2 biti IBM-ove proizvodnje što znači - ništa od kompatibilnosti sa sadašnjim Pentiumom. Zanimljivo je da su vlasnici "kutija" na Zapadu pokrenuli online peticiju za očuvanje kompatibilnosti sa sadašnjom bibliotekom igara za Xbox uprkos svemu.

PAZI SAD

Čao Bonus! Da li bi mogli da mi nekako pomognete i objasnite mojoj mami da igranje video igara nije štetno kako to ona kaže? Milan Jakovljević, Beograd

bonus

Milanče nemoj da nas posle tvoja mama grdi. Uživanje u video igrama zaista može da bude štetno ako u njemu preteruješ, ali ako savese izvršavaš svoje obaveze u školi i ako si redovan na sportu sigurno ti neće škoditi par sati igranja dnevno. Evo jednog argumenta u tvoju stranu - video igre stvarno poboljšavaju percepciju. Nedavno su u Americi (a gde bi drugo) u žurnal Nature objavljeni rezultati istraživanja na temu da li igrači video igara imaju "bolji pregled situacije" od ostataka populacije. I oni jasno govore u prilog tome da su igrači posebno dobri u primećivanju detalja u brzim, konfuznim scenama i da bolje i lakše odvajaju nebitne od bitnih podataka u

datim situacijama od prosečnih osoba.

Ukupna ocena je bila da "video igre poboljšavaju kapacitet vizuelnog opažanja i njegove prostorne distribucije". Igre na kojima su izvođeni ovi eksperimenti uključuju Medal of Honor i Tetris, mada je Crazy Taxi izdvojen (među igrama na kojima se vršilo testiranje) kao igra u kojoj su se primećivale najveće razlike između "neigrača" i igrača.

HALO BRE

Ovde još jedan od retkih vlasnika Xboxa, pa kad će više taj Halo 2 i Counter Strike?

bonus

Pravi trenutak za to pitanje jer je početkom novembra na sve strane "pukao trač" o tajnoj premijeri Halo Dvojke koju je navodno organizovao Microsoft da bi obeležio godišnjicu pojavljivanja Xboxa. Sve nade fanova je raspršio anonimni član razvojnog tima svojim postom na zvaničnom forumu: "Uprkos svim sočnim glasinama koje kruže netom ovih dana, mogu vam sa sigurnošću potvrditi da se Halo 2 neće pojaviti u 2003. godini. Ne razumem zašto bi neko želeo nekakvu tajnu premijeru sa takvom igrom kao što je Halo 2? Od kakve bi to koristi bilo nama i izdavačima da se igra nađe u radnjama a da igrači to ne znaju? Igra će se pojaviti kada bude gotova u 2004. godini."

Ne tako lepe vesti za Halo i odlične vesti za Counter Strike koji će se prema rečima zvaničnika kompanije Valve pojaviti u Evropi 5. decembra!

KRVOPIJE

Stavite rešenje Soul Reavera 2. I kada izlazi Legacy of Kain: Defiance i za koje platforme uključujući i PC.

Raziel

bonus

E pa krvopije i "dušopije" imate razloga da se radujete jer će vam se omiljena igra pojaviti nedelju dana ranije. Eidos je poslao dobre vesti danas - Legacy of Kain: Defiance, koji je prvobitno zakazan za 18. novembar će se pojaviti u radnjama 11. novembra što znači da ćeš njegov opis moći da pročitaš već u sledećem broju Bonusa. Igra će se pojaviti u verzijama za PS2 i Xbox.

Legacy of Kain: Defiance je radio Crystal Dynamics i on je prva igra u serijalu u kojoj ćete moći da upravljate i Kainom, svemoćnim polubogom i Razielom, demonskim anđelom smrti. Do sledećeg broja više informacija o dvojici "evoluiranih vampira" možete naći na sajtu www.legacyofkain.com.

METALNE ZMIJE

Zdravo svima u redakciji. Ja sam veliki obožavalac Metal Gear serijala pa me interesuje hoće li Metal Gear Solid: Twin Snakes izaći za PS2 i ako hoće kad?

bonus

Kao što verovatno već znaš Twin Snakes je običan remake prvog dela igre koji je izašao na Playstationu kecu, u kooperaciji Konamija i Silicon Knightsa, a ne potpuno nova igra. Igra je najavljena za 4. mart iduće godine i pojavice se samo u verziji za GameCube. Tebi ostaje da se raduješ trećem delu igre koji će se pojaviti za tvoju konzolu. Nadamo se samo da ti neće smetati onoliki zeleni umesto urbanog okruženja na koje si navikao u dosadašnjim epizodama.

DISKO DANCING

Haj svima. Uspeo sam da skinem onaj emulator za PSOne o kom ste pričali u prošlom broju. Za rom je bilo malo problema kao što ste i rekli ali sam i do njega došao. A sada mi treba još jedna mala pomoć. Da li znate sa koje sajta mogu da skinem igru Discworld Noir? Napred zahvalnan Ivan iz Zemuna.

bonus

Interesantno da imamo pravu poplavu pitanja na temu odakle sa interneta skinuti tu i tu igru za PSOne. Ljudi moji pa nisu te igre male, znate valjda da igre za PSOne dolaze u CD formatu čiji je kapacitet 650MB. Ko da skine tolike milione bajtova sa neta? Za to bi vam trebalo previše vremena i to u idealnim uslovima kada vam ne bi pucala veza...

A SAD REALNO

Trebalo bi da pojasnite neke termine tipa - morfing, realna osvetljenja, bilinearne filtriranje, možda nekom rubrikom gde ćete na slikama pokazivati date efekte. Ako nemate mesta onda u opisu skrenite pažnju na njih, ne na sve efekte već na interesantne, efekat vode ili vatre na primer.

Marko Batajnica.

bonus

Slažemo se da bi trebalo povremeno osvežiti znanje naših čitalaca na temu stranih izraza koje koristimo u opisima igara i to ne samo na temu efekata. Potrudimo se da napravimo neku rubriku o tome ili da to provučemo negde uz temu broja.



PISMO MESECA

MAXIMUM OVERDRIVE

...je to bio omiljeni časopis i posebno mi se svidela njegova recenzija koliko igara za PlayStation 2... ne posedujem svoju konzolu ali... kupim pa me zanima koliko... igra... PS2... u Vi u opisima kažete da... kada će se... izvlače maximum iz PS2?

BONUS

...u promeni je verovatno izvađeni iz... je čla reč o nekoj igri... kvaliteta u kojoj se autori nisu... znali bolje. Što se tiče... do maksimuma... za dvoiku pripadaju trećoj gen-

rade igre za PS2 imaju već nekoliko godina iskustva, tj. bar jednu igru iza sebe i vrlo dobro znaju šta mogu a šta ne mogu da izvedu na ovoj platformi. Inače treća i četvrta generacija igara predstavljaju vrhunac kvaliteta jedne platforme, nakon toga sledi peta generacija u period najveće popularnosti u kojem se pojavljuje i najveći broj igara koju obično pri istovremeno pojavljivanje prve generacije igara za platformu sledeće generacije... Uh, ovim smo ga baš zakomplikovali.

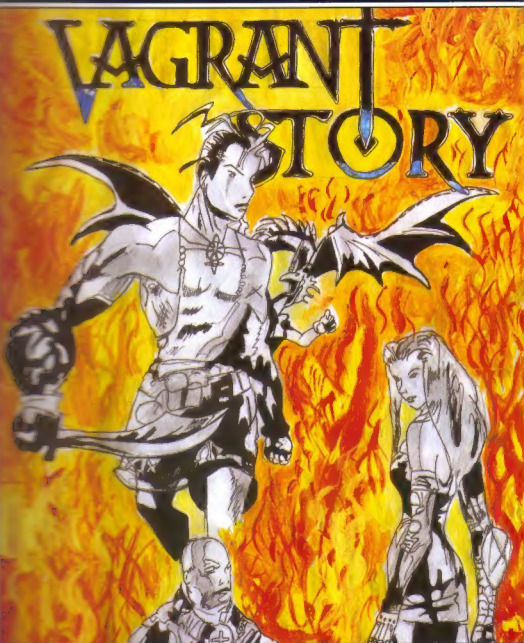
Ono što još vredi pomenuti da je životni ciklus današnjih konzola nešto kraći nego ranije, ne slobodno možemo reći da četvrtu i petu generaciju možemo očekivati u 2004. i 2005. godini, respektivno. A ako čitate vesti znate i da će se upravo tada pojaviti naslednik PS2... verovatno i konkurentne konzole - ma koliko ih bilo.



CRTEŽI

...svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.

...crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22



BOKI KOMADANOVIĆ



Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Koji je najbolji auto u GTA: Vice City?

BONUS

Ovo je pravo pitanje za rasplamsavanje diskusije. Dva člana redakcije su posle ovog pitanja usli u zlostoku raspravu da li je najbolji helikopter ili tenk, koji ni jedan ni drugi uopste nisu automobili... Možda da odlučis sam?

Ubacite CD uz časopis (trejleri, demo, itd.), svaki ozbiljan časopis to ima, evo i domaćeg primera Total Film, 100 strana, DVD, cena 100 din. Mislite o tome!

BONUS

Veruj nam na rec, PREVIOUS je komplikovano ubaciti demo disk za PS2 u nasim uslovima!!!

Da li postoji hard disk za PlayStation 2?

BONUS

Postoji ali za sada samo u Japanu ili preciznije samo za japansko tržište.

Molim vas da mi kažete adresu Croteama?

BONUS

Možemo ti pomoći sa njihovom web adresom koja glasi www.croteam.com.



SMS MESECA

Napravite top listu igara koju ce da biraju igrači putem SMS-a. Yu-Gi-Oh!

BONUS

Odlicna ideja. Pcnite odmah da saljete vase favorite za top listu. Zapamtite, u obzir dolaze samo igre objavljene u OVOM broju!!!


**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Koliko naplacujete ove poruke?

BONUS

Eto sad... Pa ne naplacujemo ih mi, nego vas dragi mobilni operater. Ako se možda brines da ti možda ne naplacuje nesto dodatno kada pises Bonusu - gresis. Broj na koji saljes SMS je kao i svaki drugi broj.

U kojim se zemljama može kupiti Bonus?

BONUS

Osim Srbije, i u Crnoj Gori, Bosni i Makedoniji. Oprostite sto ne navodimo pune i tacne nazive država...

Cao Bonuse! Molim vas da mi odgovorite da li postoji GameCube emulator za PlayStation 2 ili za PC i da li ce se pojaviti? Najbolji ste casopis na bradovitom Balkanu! Aca

BONUS

GameCube emulator ne postoji ni u verziji za dvojkunite za PC-ja. A i pitanje je da li ce se uopste pojaviti zbog Nintendove egzibicije sa medijem na kojem se nalaze igre - ko ce to da procita...

**NAJAVLJEN
BLOODRAYNE 2**

Kompanija Majesco je najavila da planira da izda igru BloodRayne 2 za PC, PlayStation 2 i Xbox, i to u oktobru sledeće godine. Igru razvija studio Terminal Reality i u njoj će igrači ponovo biti u prilici da se stave u kožu poluvampiruše, a novi cilj će biti da se eliminišu novi zlotvori koji slede tradiciju pokojnog Kagana. Kao i u prvoj igri, akcenat će biti na akrobacijama i borbenim veštinama večne omladinke u borbi protiv zlih sila.


**EIDOSOVA
GUERRILLA**

Eidos je objavio da je sklopio ugovor sa razvojnim timom Guerrilla koji trenutno radi na igri Killzone za Sony Computer Entertainment. Prema tom ugovoru, Guerrilla je već započela rad na novoj, za sada neimenovanoj akcionoj igri iz trećeg lica za PS2, Xbox i PC, koju bi Eidos trebalo da izda tokom sledećeg leta.


GTA 2004

Take-Two je potvrdio da sledeću igru sa GTA u naslovu možemo da očekujemo krajem sledeće godine, što je prvo pominjanje bilo kakvog datuma vezanog za novi GTA. Na tehnološkoj konferenciji u Nju Jorku jedan od rukovodilaca kompanije TakeTwo, Cindi Buckwalter, izjavila je da će se

igra pojaviti u drugoj polovini 2004", iako nije htela da kaže ama baš ništa više. Spekuliše se da bi nova GTA igra mogla da bude smeštena u Las Vegas ili Los Angeles

**RESIDENT EVIL
NOVOSTI IZ
HOLIVUDA**

Nedavno je završeno snimanje nove, i verovatno ne poslednje adaptacije legendarnog survival horror serijala, koji se izgleda nastavlja samo u Holivudu. Film se ipak neće pojaviti pre jeseni 2004 (montaža i postprodukcija traju dugo kada film košta 40 miliona dolara) - a do tada će morati da vas zadovolji nekoliko sočnih detalja o zapletu koje je nedavno razotkrio producent filma Resident Evil: Apocalypse, senjor Jeremy Bolt. Pored uobičajenih ložačkih izjava, Bolt je rekao da se film događa uglavnom napolju, u evakuisanom Raccoon Cityju u kome se pojavio smrtonosni T-virus. Inače, Bolt planira da nastavi unosan posao pravljenja filmova zasnovanih na video igrama, jer planira da sada uloži 50-miliona dolara u snimanje filma Driver.


**ODLOŽEN FINAL
FANTASY XII**

Square Enix je nedavno saopštio da će se na novi nastavak neuništivog Final Fantasy serijala, dugo najavljivana Dvanaestica O Kojoj Se Tako Malo Zna, čekati još više nego što se mislilo - igra je pomerena za POSLE 31. marta 2004. godine, ekskluzivno za PlayStation 2. Ono POSLE u stvari znači "ne znamo tačno kada će da bude gotovo, i ne pitajte nas više", ali valjda će igra biti vredna čekanja. Square Enix je kao neku vrstu opravdanja naveo da je kompanija želela da izbegne tržišno nadmetanje igre

sa drugim potencijalnim hitovima ovog dvoglavog džina, kao što je novi Dragon Quest. No, ova vest ima i druge posledice - kompanija je takode sopstila da će joj profit za ovu godinu biti za 20% manji od očekivanog, jer su u prognozi računali da će izdati FFXIII ove godine. Ccc.


**IBM USKAČE U
XBOX**

Microsoft je saopštio da je postigao dogovor o korišćenju procesorske tehnologije razvijene od strane giganta u proizvodnji čipova IBM-a, i to za novu verziju Xbox konzole, prosto nazvanu Xbox 2. Microsoft je još uvek zaptiven po pitanju specifikacija nove konzole, ali već se zna da će grafički čip u Xboxu 2 napraviti ATI, za razliku od NVIDIA-e koja je taj posao obavila za Xbox, a sada je sigurno da će neki IBM-ov procesor biti unutra - veoma verovatno centralni, ali sasvim moguće i neki s posebnom namenom kontrolisanja mrežne komunikacije. Ni IBM nije zvanično prokomentarisao detalje sporazuma, no sigurno se čelnici korporacije zadovoljno smeše, jer veliki plavi džin sada ima nekog uдела u poslovima sve tri velike kompanije na tržištu konzola - već snabdeva Nintendo čipovima za Gamecube, a sa Sonyjem i Toshibaom saraduje na pravljenju Cell procesora, koji će se po svemu sudeći naći u PlayStationu 3.




**BONUS
SMS**

Še vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Poruke da li će
izaci State of
Emergency 2?
Šaljite ovaj SMS
na broj: 8-Ball

BONUS

Specijalno za
Bosnia - VIS
Entertainment je
izvanredno potvrdio
da radi na nas-
taćima igre. Igra
se trebalo da se
izdaje negde kra-
jem iduce godine.

Pozdrav svima u
resakciji. Molio
buh vas da nas-
tarte sa resenji-
m da velike
igre sa dvojke.
Nasle MGS 2 na red
se trebalo da
izdaje Silent Hill
i da tako redom..

BONUS

Montari, nas-
tarte...

Da li su izašle
igre Wores 3D i
da li 3D? Ako jesu
koje konzole
na PC? Ako nisu
kada ce?

ŠME the NUKE

BONUS

Šta se tice igre
da li 3D (kao NAIV-
3D jedna... :))
ima ce izaci samo
na PC varijanti i
na negde pocetkom
iduce godine kako
se proizvodjaci.
Da sledecem broju
ce daka opis
tridimenzionalnih
igrica.

SNOOP DOGG JE PRAVI ZLOČINAC

Mada se ovaj put pojavjuje u ulozi hrabrog borca za pravdu, i to baš u svom u svom hoodul Activision je objavio da se najveća crna rep zvezda West Coasta pojavjuje kao lik u akcionoj igri True Crime: the Streets of LA. Da biste igrali kao Dogg, vozali se okolo u svom pimp kadilaku i rešavali zločine na ulicama El Eja, moraćete da otključate specijalni mod "Dogg Patrol." True Crime: the Streets of LA samo što nije stigao...



ACCLAIM I DAVE MIRRA PONOVO ZAJEDNO

Acclaim Entertainment je sa zadovoljstvom razglasio da je upravo postignut dogovor sa čuvenim vozačem BMX-a Daveom Mirrom, i to po pitanju tužbe koju je Mirra podneo protiv Acclaima još početkom godine. Mirra je bio nezadovoljan time kako je predstavljen u Acclaimovoj veoma kontroverznoj (što je trebalo da nadomesti kvalitet) igri BMX XXX. "Zadovoljni smo što smo mirno rešili ovaj problem s Daveom i s nestrpljenjem gledamo unapred i u nastavak uspešne saradnje," rekao je Rod Cousens, predsednik upravnog odbora Acclaim Entertainment. Acclaim tvrdi da niko nije platio za ovo pomirenje i da je Mirra prosto odustao od tužbe. Dave Mirra ima ugovor s Acclaimom koji ga obavezuje do 2011, a nova BMX igra sa njegovim imenom se već pravi...



PRESTANITE DA PRAVITE PS DVOJKE!

M a koliko neverovatan bio ovakav zahtev, na to bi se moglo svesti ono što univerzitet Madison u saveznoj državi Viskonsen traži od japanskih giganta Sonyja i Toshiba u tužbi koju je upravo podneo! Naime, univerzitet tvrdi da su ove dve korporacije u proizvodnji centralnog procesora za PlayStation 2 nelegalno upotrebile patent koji je ovaj univerzitet registrovao još daleke 1986. Zastupnici univerziteta traže odštetu, kao i prestanak proizvodnje procesora, na šta Sony nema šanse da će pristati! Niko ne osporava da su sam procesor nazvan Emotion Engine osmislili Toshiba i Sony; ali tužitelji tvrde da su korporacije ukrale tehnologiju njegove proizvodnje. Videćemo kako će stvar da se razvija!



ODLOŽEN BREED

U skladu sa već odavno uspostavljenom tradicijom, igra Breed, FPS smešten u SF okruženje, je odložena. Ponovo. Na zvaničnom sajtu se nedavno pojavilo saopštenje u kome se kaže da su otkriveni problemi baš kada je igra trebalo da ode na štampanje. Novi datum njenog pojavljivanja je (za sada) 14. februar 2004.

NE BAŠ NAJUSPEŠNIJI N-GAGE

Prema istraživanjima nezavisne kompanije Arcadia Research, Nokia je prodala prilično bedan broj od 5.000 N-Gage konzola tokom prve nedelje u Americi, što je manje od broja koji je pretpredat pre njenog izlaska. Iako ovo nisu zvanični podaci, Nokia ih za sada nije ni potvrdila ni demantovala.



ALI JE NOKIA ZADOVOLJNA STARTOM N-GAGEA

Nokia se najzad, posle skoro dve nedelje od premijere, oglasila prvom zvaničnom izjavom o tržišnim rezultatima njihove N-Gage konzole/mobilnog telefona. Nokia kaže da je uređaj rasprodat na mnogim prodajnim mestima već tokom prvog dana, za šta je zaslužna i veoma pozitivna reakcija potrošača. Na osnovu ovoga, Nokia kaže da sprema nove isporuke uređaja. Zanimljivo je da nikakve konkretne brojke nisu pomenute u ovom saopštenju i jedina cifra do koje smo došli koja je vezana za prodaju N-Gagea je Chart-Trackova lista za Veliku Britaniju, na kojoj se vidi da je N-Gage tokom prve nedelje na ostrvu prodat u manje od 500 primeraka!

STIGLA TUŽBA!

Porodice dvoje ljudi na koje su pucala dva tinejdžera dok su prolazili kroz Great Smoky Mountains još 25. juna, podnele su juče i zvaničnu tužbu u kojoj zahtevaju čak 246 miliona dolara od kompanija Sony Computer Entertainment America, Take-Two Interactive, Rockstar Games, i Wal-Mart. Prilikom nesrećnog incidenta poginuo je Aaron Harmel (45) a Kimberly Bede (19) je teško ranjena kada su dva tinejdžera, William (16) i Joshua Buckner (14) pucala na njihova vozila - inspirisani GTA igrama, kako su kasnije izjavili.




**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Za Božićno izdanje Bonusa stavite 8 postera sa devojkama iz Dead Or Alive Xtreme Volleyballa!

BONUS

SAMO OSAM? Onda nismo sigurni...

Heloo bonusovci! Hteo bih da znam da li ce izaci drugi deo STAR WARS-a Knights Of The Old Republic? Unapred zahvalan Milan iz Beograda.

BONUS

Radovi na drugom delu ove igre su poceli a konacna verzija igre se ocekuje krajem 2004. godine ili pocetkom 2005.

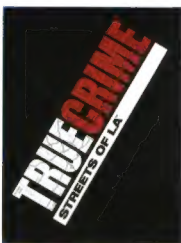
Kada ce izaci sledeci GTA za PS2 i kako ce se zvati. A usput bih pitao da li je i izasao neki Sims, takodje za PS2?

BONUS

Jedina zvanična informacija koja postoji oko sledece igre u GTA serijalu je da ce se pojaviti negde oktobra iduce godine. Jos uvek nije potvrđeno kako ce se igra zvati ali pominju sledeci gradovi - Hollywood, Las Vegas i San Andreas. Opis Simsa za dvojku si mogao da procitas u prethodnim brojevima Bonusa.

**TRUE CRIME NA
SUDU!**

Activision će po svemu sudeći imati mnogo većih problema nego što su razjareni roditelji vezanih za njihovu igru True Crime: The Streets of LA, koja bi trebalo uskoro da se pojavi. Naime, američki pisac krimi-romana Robert Crais je navodno tužio Activision i želi da spreči da se igra pojavi u prodaji 4. novembra. Crais je podneo tužbu pred okružnim sudom Los Angelesa, u kojoj, pored zahteva da se obustavi distribucija igre, traži i određenu novčanu odštetu i uništenje svih primeraka spornog delala Razlog za Craisovu tužbu je što, prema njemu, gorki ex-pandur anti-junak igre True Crime Nick Kang, je suviše sličan Elvisu Coleu, gorkom ex-panduru anti-junaku čak devet Craisovih romana.


**UBI SOFT
POBEDIO EA**

Francuski izdavač Ubi Soft je dobio prvu rundu prave borbe protiv Electronic Artsa, u slučaju koji se vrti oko grada Montreala. Ako se sećate, nedavno je Ubi podneo tužbu protiv EA zbog četiri svoja bivša zaposlena koji su se preselili u EA-ov novoformirani montrealški osek n a koje je Ubi ugovorom obavezao da ne smeju da rade za neku konkurentsku firmu godinu dana pošto prekinu radni odnos sa kompanijom. Pa, žalbeni sud Kvebeka je za sada presudio u korist Ubi Softa. Četvorica programera ne mogu da rade u industriji video igara sledeća četiri meseca, dok se ne razreši pravna borba oko toga da li je sama klauzula u ugovoru legalna. Za sada stoje činjenica je da je ugovor koji su nesretnici potpisali s Ubijem imao tu klauzulu. Eto

zbog čega treba čitati i sitna slova. EA je rekao da će nastaviti da plaća osporene zaposlene dok se ne završi spor.


**VU GAMES NIJE NA
PRODAJU!**

Izgleda da osek za elektronsku zabavu konglomerata Vivendi, poznat i kao VU Games definitivno na kraju NIJE na prodaju. Francuski dnevnik Les Echos objavio je vest da je jedna kompanija iz branše ponudila Vivendi Universalu između 700 i 900 miliona dolara u kešu za izdavača igre Half-Life 2i. Istog popodneva Agence France-Presse (AFP) je izvestio da je Vivendi odbio ovu, najbolju do sada ponudu, što govori da je korporacija ipak i dalje zainteresovana ulaganja i profit od video igara.


**GRAN TURISMO 4
NAGRADE**

Sony Entertainment America je rešio da se na originalan način posveti promociji legendarnog Gran Turismo serijala automobilskih simulacija - naime, korporacija je početkom novembra organizovala održavanje događaja nazvanog Gran Turismo 4 nagrade, i to u okviru sajma automobila SEMA (Specialty Equipment Market Association) u Las Vegasu. Dodeljene su GT4 nagrade za

najbolji kamion i kamionet, najbolje japansko, američko i evropsko vozilo i slično. Glavna fora kod ove Sonyjeve ideje je što će se sva vozila koja su dobila nagrade pojaviti u GT4 - a posebnu nagradu kao najbolje vozilo na izložbi je dobio jedan "hot rod", unikatan modifikovan Buick Special iz 1962. Inače, ako ste zaboravili, Gran Turismo 4 se očekuje 30. aprila sledeće godine...


PA TO JE PSP!

Posle mnogo nagađanja i pretpostavki, Sony se najzad rešio da razotkrije u javnosti tačan izgled svoje najnovije konzole, prenosivog monsturmčića po imenu PSP. Iako se radi samo o koncept crtežu, veoma je verovatno da će konačni proizvod izgledati baš kao što ova slika pokazuje. Uostalom, pogledajte sami i donesite svoje zaključke i sudove o rezultatu napora Sonyjevih dizajnera. Mi vam još možemo reći da će konzola imati LCD ekran dijagonalne 11cm, tj. da će biti nešto veća od GBA. O kvalitetu hardvera nekom drugom prilikom.

**SONY POSRĆE, ALI
NE I PLAYSTATION2**

Sony Computer Entertainment Europe je objavio da, što se ovog ogranka tiče, korporacija Sony može da bude zadovoljna. Sony inače poslednjih nedelja tvrdi da ima finansijskih probleme i otpušta hiljade zaposlenih u svim sektorima - no, PlayStation2 i video igre, odnosno nama najdraži osek poznat kao Sony Computer Entertainment, ostaju najuspešnija delatnost ove kopracije. Eto, iako se stalno očekuje da će prodaja Dvojke konačno početi da opada, ona i dalje raste na tzv. PAL teritorijama (koje su, osim Evrope, još Australija i



Nintendo je najzad počeo da trija ruke re se čini da je dobio nekoliko bitaka protiv svoje moćne konkurencije. Američka grupa koja za istraživanje je tržišta NPD je objavila svoju analizu situacije na severnoameričkom tržištu, prema kojoj se ispostavilo da je udeo Nintenda u prodaji porastao sa 19 na 27% od kada je kompanija dodatno skresala cene Gamecubea. Prodaja ove konzole je u 2003. porasla za 2%, dok je prodaja GBA porasla za neverovatnih 25%, što mališu učvršćuje kao suverenog lidera na polju prenosivog igranja. Čisto da se zna, prodaja Xboxa je opala za 3%, dok je prodaja PS Dvojke u Severnoj Americi opala čak 17.5% tokom istog perioda (mada je PS2 i dalje najprodavaniji).



Većina vas još uvijek vjerovatno nije igrala ni Silent Hill 3, ali to ne sprečava Konami da nas već zaplasi najavom ČETVRTOG nastanka ovog sada već pomalo mastodontskog survival horror serijala, koji nikako da opadne po kvalitetu, pa shodno tome ni po popularnosti. No, ono što za sada jedino znamo o četvrtom Tihom brdu je ... pomalo debilno. Naime, Konami of America je kod nadležnih već registrirao (pod)naslov koji će 99% biti iskorišćen za novi Silent Hill (zašto bi ga registrirali ako ne misle da ga iskoriste?) Pripremite se za užas ovog života u novoj igri koja će se zvati Silent Hill: The Room. Da The Room. Soba. Nadamo se da je Konami smislilo nešto zaista užasno dobro što će opravdati ovako, hm, čudnovat naslov.



O, radosti za Activision! Sređujući američki pisac petparačkih krimika Robert Crais - čiji senjal o mrkom ciniznu ex-panduru Elvisu Coleu je prilično popularan - je odustao od tužbe povodom igre True Crime: The Street of LA čiji glavni lik i atmosfera su, prema Craisu, previše podsećali na njegove romane o Elvisu Coleu. Stvar je rešena tako što je Activision sasvim kulturno i efikasno prikazao Craisu i njegovim zastupnicima kompletnu igru (sa sve secretimal), poslat im je i scenario igre sa svim dijalozima i zapletom, a glavni scenarista igre je izjavio da je obožavac Craisovih dela i da je hteo da mu oda počast ovom igrom! Na sveto je Crais izjavio da je True Crime odlična igra i da je pogrešno. I svi srećni i zadovoljni, jer se dogodilo mnogo obustrane besplatne promocije.

časopis bonus

- **Sadržaj novih kao i starih brojeva:**
- **Vesti**
- **Mi i Vi na Internetu**
- **Oglosi**
- **Forumi**
- **Chat**
- **Najave igara**
- **Trikovi**
- **Pretplata**
- **Linkovi**

i još mnogo toga...

Nove informacije
možete pogledati na
sajtu svakog meseca

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Preko **10 godina** iskustva u
servisiranju svih vrsta konzola za igru,
kao i svih dodataka za konzole
(adaptera, joypada, konvertora...).

Pregled **ne naplaćujemo** na svaki
servis dajemo **garanciju**.

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 86 916 , 30 86 917

Kako se pravio Halo



Koncept:

Proizvođač:

Bungie

Žanr:

Akcija/pucalina

Datum izlaska:

2000.

Kako je Halo do igraču Halo 2? Zbog ovoga. Bungie nam priča sve detalje o svom remek delu...

Dizajneri su imali problem sa bacanjem plamena na ekran. Nismo mogli da napravimo njegove efekte da odgovaraju kvalitetu ostatka igre", kaže dizajner za Halo 2. "Oni je nisu hteli niti standardno. Plus, kada smo napravili plamen, normalno da hoćete da ga bacite a mi nismo želeli bacati plamen. Tako da smo ga izbacili."

Na kraju, za sve one koji su napravili igru koja po svojoj prirodi pripada kategoriji "Halo", Bungie je upravo otkrio jednu novu igru zdrav razum. "I svaki od nas na situaciji kada je sve

našim imenadajuće dobro, mi smo duplirali količinu truda i pažnje koju joj posvećujemo", dodaje Griesemer. To je skoro kao da su se svjesno trudili da naprave nešto najbolje što je moguće. I uspeali su u tome.

Halo je diskutabilno najvažnija igra u svojoj generaciji. Diskutabilno je ključna reč ovde jer je u pitanju igra koja je svojevremeno dobila revolucionarnu desetku u časopisu Edge ali je isto tako prema rečima nekih bila najobičniji plagijat a prema nekim opet, do sada čudo neviđeno. Prosto nije bilo smisla. Svi su gledali video snimke, meditirali oko detalja i skrinsotova ali medijska matematika jednostavno nije bila dovoljno dobra za konačni konačni produkt.

"Preuzimanje od strane Microsofta omogućilo nam je prelazak sa PC-ja na konzolu što je bilo mogućnost da još jednom promenimo fokus igre. Bilo je to nešto što nas je dugo vremena interesovalo i imalo je vrlo dubok efekat na igru. Omogućeno nam je da igru napravimo malo grafički bogatiju kao i da učinimo da bude jako igriva. Halo je počeo kao vrlo mali projekat ali je na kraju bio Bungieov veliki uspeh."

Griesemer dodaje: "Nasim igračima u Microsoftu je bilo stvaranje Haloa za Xbox. Ključnu ulogu u prihvatanju dogovora sa Microsoftom je bila činjenica da smo želeli da radimo na Xbox igri. Rad za konzolu se razlikuje od rada za PC jer morate imati malo

više na početku nego na kraju razvoja igre, ispunjena sa menjanjem ciljnog sistema (PC ili Xbox) na kom će se igra pojaviti i konačni zaokret za 180 stepeni kada je Bungie privržen od strane Microsofta. Sve zajedno sumira producent igre Hamilton Chu: "Rad na igri je počeo tri godine pre nego što je ona objavljena i to tako što je mali tim inženjera radio na tehnologiji koja je trebalo da bude upotrebljena u real time strategiji. Ali u jednom trenutku su odlučili da žele da se vrate igrama igrara kao što su Marathon kombinujući ih sa stvarima koje smo nasilili stvarajući Myth."





nizam koji će preneti probne verzije igre na konzolu a takođe morate raditi sa, posebno napravljenim za tu svrhu, debug alatima, tako da je to fizički izmenilo naš proces rada. To je takođe izmenilo naš plan rada standardne PC pucačine iz prvog lica. Jer kada pravite FPS vrlo je očigledno kakav će biti kontrolni metod i o tome ne morate razmišljati. Tako da smo morali da uložimo puno truda u dizajn kontrole što nismo očekivali."

Čuo je prva od mnogih stvari koje se odmah primećuju. Halo se jasno oseća kao igra koja je cela izgrađena oko kontrole nasuprot tipičnoj široj školi misli i oseća se da je za mnogo toga zaslužna fenomenalno dobro odmerena opruga analogne palice.



"Znali smo da ako hoćemo da uspešno igra, mora biti savršeno igriva na game padu. Tako da je to bila jedna od prvih stvari kojima smo se posvetili tokom javnih testiranja igre," kaže Griesemer. "Na mnogo načina, prelazak na Xbox je bio veliki bonus jer smo tačno znali kakvu će konačnu platformu naši igrači imati tako da smo iskoristili svaku mrvu snage koju sistem ima a da nismo morali da brinemo da li će igrači moći da takvu igru pokrenu na svojoj mašini kao što je to slučaj sa PC-jem."

Halo je izazvao promišljanje odlukama koje sačinjavaju gameplay. Obnavljajući štiti, nemogućnost nošenja više od dva oružja (kao

računajući granate), funkcionalna brutalnost udarca iz blizine - sve jasne odlike ove igre su vrlo brzo postale standard u drugim igrama čiji su autori svesno "pozajmljivali" ideje iz ove igre da bi njihov FPS bio u trendu sa konkurencijom. Da li je Halo dizajniran namernom da postavi standarde žanra?

"Može se i tako reći ali mi tome nismo prišli na taj način," objašnjava Griesemer. "Mi nismo hteli da napravimo nešto drugačije. Mi smo sami imali vrlo specifične ciljeve u pravljenju igre iz perspektive prvog lica. A ti ciljevi su nas naveli da stvorimo nova rešenja koja nisu bila neophodna i drugim FPS igrama. Na primer, kada smo postavili na svoje mesto obnavljajući štiti, bilo je jasno da će se borbe često odvijati na način kao da bi imali junak igre vrlo izdržljiv ali u isto vreme i ranjiv ako predugo bude izložen. Ovo je značilo da će igrači često ginuti."

"Mislim da u ovoj igri češće ginete nego u većini FPS-ova," kaže Griesemer, "što je značilo da smo morali da smislimo sistem snimanja pozicije koji ne bi terao igrače da ubiju jednog neprijatelja pa snime status, pa ubiju sledećeg i snime kao što se radi u PC FPS-ovima. Ali isto tako nije smeo da vas kažnjava zato što se poginuli tako da bi imali osećaj da možete da podelite napred i preuzmete rizik na vrlo uzbuđljiv način. Ovo nas je dovelo do checkpoint sistema, koji jer radio zaista dobro, što je jedan od razloga zbog kojih možete sesti da igrate Halo i da četiri sata kasnije uopšte niste svesni koliko je vremena prošlo."

Ali šta je sa save and quit opcijom? Zabrinjavajuće veliki broj ljudi koji su igrali Halo su na težu način naučili da su checkpointi samo privremeni snimci i da ako hoćete da nastavite

od iste tačke na kojoj ste stali pošto inkluizivnu mašinu morate koristiti "save and quit" opciju". Da li je to bio previd? "Na to smo bili primorani zbog načina na koji Xbox radi," Griesemer objašnjava. "On poseduje tu uslužnu particiju na koju možete snimiti poziciju vrlo brzo tako da smo koristili taj metod za snimanje checkpointa jer je on bio brz ali da bi snimili poziciju u permanentnoj memoriji trebalo je malo više vremena od jednog treptaja u kojem smo mi želeli da se checkpointi dešavaju, pa je to bilo neizbežno hardversko ograničenje."

Ali važno je znati da ovo nije jedina stvar koja je izmenila našu igru.

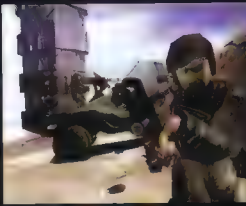
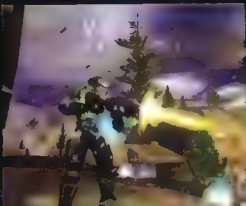
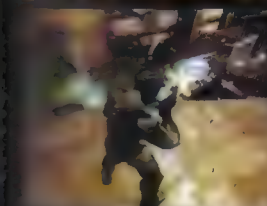
"Moj omiljeni aspekt igre je verovatno imanje shield sistema," Griesemer otkriva. "Ovo je imalo najveći efekat u pravljenju igre zabavnom. Definitivno vrlo značajno poboljšanje od dotadašnjih sistema računanja energije u FPS igrama. Mnogi ljudi potcenjuju značaj ovog sistema. Halo bio obnavljajućeg štita nije Halo, mislim mnogo više toliko zabavan."

LEGENDARNI ARGUMENTI

Jasno je koliko ovakve odluke mogu imati sporne, pa ne bi bio prvi put da dođe do internog protivljenja oko ključnih parametara game designa. Da li je situacija u Bungie drugačija?

Griesemer kaže: "Mnogo puta su nam se mišljenja razilazila oko toga kako bi trebalo da napravimo stvari, pa se svako borio za svoju stranu dok ne bi došli do kompromisa koji bi sve učinio srećnim. U konačnoj verziji igre smo





...i druge tačke, a ostale su samo

...i druge tačke, a ostale su samo

...i druge tačke, a ostale su samo

...i druge tačke, a ostale su samo

...i druge tačke, a ostale su samo

...i druge tačke, a ostale su samo

...i druge tačke, a ostale su samo

Marty O' Donnell, designer muzike i zvuka, ima šta da nam kaže o tome kako obogatiti svet igre atmosferom: "Svaki komad šrapnela ima svoj zvuk kada pogodi u nešto, što tačno znate zahvaljujući surround sound sistemu. Gigantski vodopad na Halo stvarno odjekuje od litica. Hunterovo disanje je direktno povezano sa njegovim aktivnim i pasivnim animacijama. Ako pažljivo oslušnete u nivou The Assault On The Control Room možete čuti kako puca led ili čak i snežne pahuljice. Svaki plasma hitac stvara poseban zvuk gorenja zavisno od toga u šta je udario - što je inače zvuk koji ja proizvodim sopstvenim ustima. Ovakvi zvuci su idealni za zvučne efekte u igrama. A znate onaj udarac kundakom iz blizine iza leđa Hunter? Bejzbol palica i kubenica umotana u aluminijumsku foliju su savršeno odradili posao."

Još osjetljivih odluka, od John Howarda, design leadera u Halou: "Nismo želeli da napravimo tipičnu skalu oružja gde je svako sledeće oružje bolje od prethodnog. Svaka situacija ima svoje idealno oružje."

Umotnik Shikai Wang objašnjava izbor "tipičnih" ljudskih oružja - pištolj, shotgun, rifle, rocket launcher, sniper rifle - koja se pojavljuju u igri: "Cilj nam je bio da budemo sigurni da su oružja koja koriste ljudi budu prepoznatljiva i upotrebljiva, tako ih igrači što lakše prihvate i da znaju šta da rade sa njima. Što nam je omogućilo da eksperimentišemo koliko nam je volja sa alienskim oružjima."

Howard nastavlja: "Uradili smo otvorene prostore isto i kao i zatvorene, zbog čega imamo dropshipove. Umesto da smo natrpali sve otvorene prostore sa neprijateljima koji trče svud unaokolo uveli smo dropshipove koji dovoze pojačanja kad god je potrebno pojačati neku od sukobljenih strana."



Steve Abeyta - odgovorni za animaciju i okruženje - dodaje: "Jedan od izazova sa kojima su se susreli modeli okruženja je bio i dizajniranje arhitekture specifične za ljudsku rasu, kao i za rasu aliena i za sam Halo. Ovo je ispalo prilično efikasno - kad god uđete u neku prostoriju, odmah znate koja rasa je tamo izgradila."

PONAŠANJE ŽIVOTINJA

Kad govorimo o rasama, ne prestano mišljenje aliena u okviru jedne religiozne trupe ostvaruje taj osećaj da su Covenanti tako interesantni i svestrani protivnik. "Svaki neprijatelj se kreće pomalo kao neka životinja," objašnjava Abeyta. Jackali su mnogo nalik plicama, vrlo zaštićeni i sa njihovih velikih štitova. Gruntovi su komični mali alieni koji kao da imaju problem sa kretanjem usled sopstvene težine i imaju nekakvo peraje nalik na akulino na leđima. Eliteovi su prave zveri kao velike mačke koje su cool, okretne i zastrašujuće."

"Vidite vidite moje liste omiljenih zlih momaka je Spec Ops Elite, baš zato što predstavlja toliki izazov, u smislu da ćete se nadmudrivati sa njim, a ne samo zato što savršeno gađa i ima milion hit poena," dodaje Griesemer.



Elite je Covenantski ekvivalent Master Chiefu, jedan od najnežgodnijih neprijatelja sa kojima ćete se susresti. "On je dobar isto onoliko koliko ste i vi. Da bi se borili sa dvojicom ili trojicom istovremeno znači da morate da budete mnogo lukaviji od njih. Mada mislim da je na vrlo bliskom drugom mestu i Flood u borbenoj formi zaštićen nevidljivim štitom. U celoj igri postoji samo jedan - u oružarnici na poslednjem nivou - ali je sveik zaboravim da je tu tako da me preplavi na smrt. Toliko ste preokupirani time da uzmete rocket launcher da ne obraćate pažnju a onda on iskoči pred vas. Jaš jedan razlog zbog kojeg mi se sviđa jer je on pravi primer da su Floodovi inteligentni i nauku kako da koriste opremu iz niza svih klupa alien čudovišta."

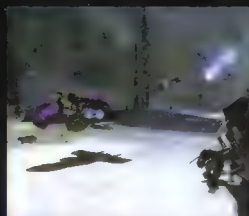
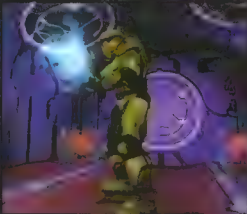
Uprkos tome, Floodovi su samo mutni automati, nepovsno maso za vaš shotgun čija je najvažnija njihova namena kočenje u pravim mestima i u njihove brojne. "Flood AI je prilično trebao da bude isto toliko komplikovan kao i kod Covenanta, ali nam je ostalo malo vremena da bi ugradili tako realno ponašanje tako da je rezultat toga mnogo prostiji i predvidljiviji AI. Definitivno smo želeli da on bude inteligentiji. Uopšte nismo imali namenu da on nam omogućava da ostanu u zaklonu ili da namaju grane ali nismo stigli da razvijamo sve karakteristike Flooda koji bi ih učinili ne samo drugarima, već i neprijateljima u borbu."

Uprkos tome, Floodovi su samo mutni automati, nepovsno maso za vaš shotgun čija je najvažnija njihova namena kočenje u pravim mestima i u njihove brojne. "Flood AI je prilično trebao da bude isto toliko komplikovan kao i kod Covenanta, ali nam je ostalo malo vremena da bi ugradili tako realno ponašanje tako da je rezultat toga mnogo prostiji i predvidljiviji AI. Definitivno smo želeli da on bude inteligentiji. Uopšte nismo imali namenu da on nam omogućava da ostanu u zaklonu ili da namaju grane ali nismo stigli da razvijamo sve karakteristike Flooda koji bi ih učinili ne samo drugarima, već i neprijateljima u borbu."

FAVORITI DIZAJNERA

Čudno ponašanje Floodova nije jedini detalj koji su igrači mogli pogrešno da shvate. "Mislim da je moj omiljeni nivo onaj koji se zove kao i igra - Halo, i to njegov drugi nivo, jer poseduje neke od najkomplikovanih bitaka u igri," kaže Griesemer, iznenađujući. Rezar ne bi trebalo da je on blea senka u poređenju sa multi ravnim karambolom koji se odvija u svim pravcima na nekim od kasnijih nivoa? "Na ovom nivou nema mnogo borbi, ali one koje su tu se mogu odigrati na mnoge različite načina i možete probati puno različitih taktika u njima. One su uglavnom u drugom delu nivoa, gde su u stvari samo tri borbe ali se one igraju iznenađujuće dramatično."

Ali jedna od najbliže stvari je, prema Griesemeru, odlična predstava tokom prvog dela igre. Kada ste se jednom za svagda rešili Halo nivoa, počinjete da se brinete da ste možda već videli sve što igra ima da ponudi. Dizajn nivoa je u mnogim igrama previše često rađen od pameću i novi nivoi bivaju koncipirani i razvijeni a kasnije dolazi do opadajućih kvaliteta i slepljavanja posla tek da bi bile završene. Ali u drugom nivou igre borba se igra na taktički Covenanta u njihovim opremljenim mestima. Jedna od stvari koja je



panoramični Silent Cartographer - čitavi jedno ostrvo kao jedan igrači zalogaj. A onda je tu The Assault On The Control Room, gde se vodi rat na sve strane na brojnim raznovrsnim bojištima. Producenti kreštanje pre drugog dela igre, koji je, iako se u njemu dešavaju najzanimljiviji preokreti u igri, pobrao najviše negativnih reakcija igrača."

PONOVNA POSETA BIBLIOTECI

Biblioteka iz The Library: Two Years Later igrači nikako nije sviđalo, toliko da je bio prezren i mesto koji je ništa drugo do ekvivalent prave biblioteke u igri. Produkcija borbe Floodovima; da li je namerno napravljena takvom da bi se igrači navikli da se bore u ovom novom pretnjom ili je u pitanju bio samo nedostatak vremena? Griesemer objašnjava: "Biblioteka je dobila loše kritike. Zabavni deo ove misije je samo poslednja 10% uloženoj trudu. Nažalost, nismo imali dovoljno vremena da se u potpunosti posvetimo ovoj misiji pa neki delovi očigledno nedostaju. Na primer, samo okruženje je bilo interesantno, u tom su tu i bili neki koji idu oko velikog centralnog postera. Trebalo je da se osveste da gledate daleko niz njih, ali onda smo u vrlo kasnoj fazi razvoja stivali da namemo moći da završimo dobar kraj misije i taj oblak, pa smo morali da zaboravimo da ih imamo, čime je sve dobilo svoj običan izgled. Nismo mogli da nismo u stvari napravili nešto nalazite."

Prostori su bili i bili su bili prilično mali. Ali nije mogao da radi na livovima, jer su mnoge borbe koje smo planirali morali otpadnu jer su Floodovi prosto samo stigli iznad livova namo vreme. Gully Sport i takode imao da vam kaže tonu interesantnih stvari ali je ispadlo da ih nismo i ne čujemo. Jednog takvih starih stvari su se nalazile u biblioteci Library amirne halimamo što trebalo da bude."

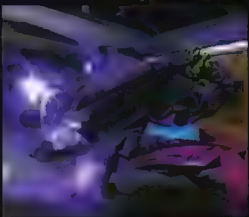
Ali da se pitao na poslićem. Jednog igrača je postavljali pitanje oko recikliranja materijala, posebno Two Betrayers, koji je samo The Assault On The Control Room unazad, sa dodatkom nebrojenih neprijatelja uključujući Floodove i Banshee letelice. Da li je to bio namerna recklaža postojećeg okruženja ili se naglasio uticaj Floodova na svet ili je samo Bungieju otkucavao časovnik?

Griesemer.

Priča se da čak i multiplayer čamelo nije izostavljen jer u Bungie nisu bili zadovoljni njime. Istina? "Prilično rano u razvoju igre smo odučili da će multiplayer igrati ulogu u igri - ne bih rekao da je podešavan u posljednjem trenutku. Znali smo mesecima unapred tačno šta ćemo uraditi. Mi uvek pravimo ambicioznije planove nego što možemo da ih ostvarimo."

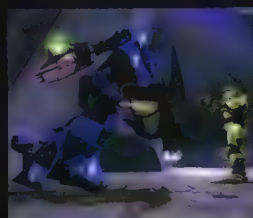
Ovo podrazumeva i neke sitne detalje koji su ubačeni u igru kao zabava za hardcore fanove igre. Broj na donu Chiefove žirne, mala stvorenja koja žive u okeanu koji okružuje Cartographera, nilski konj na shotgun čaura-ma, skrivena melodija, gladni grunt. Da li postoje nešto što fanovi nisu pronašli? Ne. Bungie je ponosan roditelj.

"Mislili da su naši fanovi iscedili sve tajne iz igre," smeje se Griesemer. "Nema niti jedne tajne koja nije otkrivena. Možda postoje stvari koje se mogu napraviti sa kopijom skript editora što se ne može pronaći na Xboxu, ali sa PC verzijom Haloa koja smo što je izlašla možete i sa tim da se igrate."



"Međutim, Propheti su bili predviđeni za prvi deo igre, ali smo na kraju uzeli taj deo priče i sklonili ga u pozadinu. Ako upotrebite maštu, možete primetiti gde su se nalazili i šta su radili

tokom igre, a mi ćemo verovatno otkriti više o njima u drugom delu igre. Takođe smo prvobitno u igru ubacili i Engineers ali se ni oni nisu pojavili nigde na nivoima. Oni su i dalje označeni u map fajlu, i oni mogu varati sa modifikovanimi X-boxovima (znate vi na koga se to odnosi - prim. ur.) da može da ostvare kontrolu nad njima. Nismo bili zadovoljni sa njihovom ulogom pa ih upravo zato nismo ni uključili u igru - nismo im našli ulogu u borbi, jer smo ih na kraju izbacili i koncentrisali se na



likove koji su tu ulogu ispunili."

TAJNA IZA HALOA

I, ko zna kakva tajna leži iza briljantnosti ove igre? Naravno, Halo je samo FPS na isti način kao što je i Mario 64 samo platformska igra. Ona sadrži neke od najboljih anegdota u igrama, ali ih nećete saznati sve dok ne odigrate igru. To je igra u kojoj je stealth potpuno nenametna, prirodna stvar toka igre da ljudi prosto ni ne stignu da porazgovaraju na tu temu. Jer su preuzeti pucanjem, cerekanjem, prebrojavanjem i ponovnim preživljavanjem. I prosto zaključani u smrtionosnoj borbi sa Legendary.

Griesemer nudi sopstvenu teoriju zašto Halo tako dobro funkcioniše - jer se fokusira na ideji o perfektnih 30 sekundi igranja ponovljenih nanovo i nanovo. "Ovo je povezano sa konceptom o kojem sam govorio ranije, gde prava zabava počinje u poslednjih 10% a 90% je samo pripremanje za tih 10%," kaže on. "Tako da smo uneli puno truda u kreiranje modela likova i njihovo animiranje, kao i u efekte oružja i kreirali sistem koji vam omogućava da nanesešte štetu i d. Onda dolazi poslednjih 10% gde se vrlo suptilno podešavaju brzina vatre iz assault rifles, i ostali slični detalji, i to je taj trenutak kada se razvija taj 30-to sekundni ciklus zabave. On se oslanja na minimalne promene u tome koliko brzo bacate granate ili na primer koliko ih možete nositi sa sobom ili koliko često ih Gruntovi ostavljaju pošto ih napucate. Onoga trenutka kada su sve ove vrednosti podešene tačno kako treba, onda imate tih 30 sekundi igre koje možete ponavljati ponovo i ponovo a oni će uvek biti zabavni bez obzira koliko puta ih ponavljate. A obično je to isti trenutak kada su i sve misije već gotove i spremne i odjednom cela igra postaje mnogo zabavnija."

Ove vrednosti se tiču prvih 30 sekundi



EKSLUZIVNI INTERVIEW: EYETOY



EyeToy: Play je već prodat u neverovatnih milion primeraka. Developer Ron Festejo nam objašnjava tajnu ovakvog uspeha.

Sonyjev EyeToy - jedinstvena USB kamera koja omogućava detekciju pokreta u PS2 igrama, je lansirana u julu i trenutno je postala neviđeni hit. Prvi naslov koji je objavljen za ovaj komad hardvera, Play, je kompilacija 12 neverovatno pristupačnih mini-igara. Opšta ocena koju je većina čitatelja i igračkih sajtova izrekla o EyeToy: Playu je bila da je to sjajan dodatak PlayStation 2 konzoli koji će biti podjednako zanimljiv i hard core igračima kao i njihovim mamama. Činjenica da se od tada EyeToy prodao u preko milion primeraka, preciznije za manje od četiri meseca, jasno potvrđuje ovakvu ocenu.

Drugi paket igara za EyeToy, Groove, je plesna igra u kojoj morate pratiti znakove na ekranu i igrati uz mnoge hitove - od Madonne preko Elvisa do Cheeky Girlsica

Već u novembru iste godine, uspešno smo da stupimo u kontakt sa Ron Festejom, producentom u EyeToy developers London Studiju, da bi saznali zašto je EyeToy toliko popularan, da li možemo očekivati neke "ozbiljnije" igre za njega itd... i, hmmm, baš je boje kućiste uređaja trebalo da bude...

bo'nus Da li ste očekivali da EyeToy Play bude toliko uspešan?

RF Naravno. Poslednja igra koju sam igrao, uspešno smo da stupimo u kontakt sa Ron Festejom, producentom u EyeToy developers London Studiju, da bi saznali zašto je EyeToy toliko popularan, da li možemo očekivati neke "ozbiljnije" igre za njega itd... i, hmmm, baš je boje kućiste uređaja trebalo da bude...

bo'nus Čemu pripisujete njegov uspeh?

RF Tri su razloga koji su učinili EyeToy: Play toliko uspešnim. Prvo je tehnologija, jer nikada dosada ovako nešto nije viđeno na PlayStationu 2. Drugo su 12 mini igara - svako može pronaći nešto za sebe a pritom je lako snadi se u ovakvoj ulozi tako da ne morate bitiiskusni igrači da bi uživali u njima. Treći razlog je cena. Četrdeset funti je zaista prihvatljiva cena za ono što dobijate: EyeToy USB kamera, 12 igara, video efekti i video messaging. Mislim da su ovo glavni razlozi zbog kojih je EyeToy: Play toliko uspešan.

bo'nus Koliko dugo ste radili na EyeToyu pre nego što ste ga predstavili javnosti (i zašto je to toliko dugo trajalo)? Svi se sećamo prvog demoa motion-detecting tehnologije na PlayStationu još na ECTS-u 2000. godine...

RF Ja sam učestvovao u radu na EyeToyu od samog početka, tako da tome ima tri godine. Sve je počelo par meseci posle ECTS 2000. Phil Harrison (tada potpredsednik razvojnog sektora, sada stariji potpredsednik samog Sonyja) je izazvao interne studije da pronađu način primene ovakve tehnologije u igrama i

mi smo taj izazov prihvatili. Trebalo nam je toliko dugo jer smo morali da "stabilizujemo" tehnologiju da bi je napravili što prihvatljivom za kućnu upotrebu. Takođe smo morali da dizajniramo kameru i smislili smo koje su to igre koje bi se koristile.

bo'nus Kada ste jednom izmislili tehnologiju, koliko je bilo teško da napravite dobru igru zasnovanu na njoj?



to je bilo teško. Prva tri meseca smo radili na tome da smo mislili da će raditi dobro sa ovom tehnologijom ali smo takođe morali da napravimo kome su namenjene ove igre. Imali smo neke ideje, pa smo pozvali programere, umetnike i dizajnere da smisle što bolje načine kako bi se tehnologija kamere mogla primeniti u igrama. Rezultati su bili interesantni ali su prilično potvrđivali ono o čemu smo mi se razmišljali. To je doduše bio tek početak. Sada kada je EyeToy izašao, izgleda da svako ima neku ideju kakvu bi igru mogli zasnovati na njemu. Sjajno je videti uzbuđenje i kreativno raspoloženje koje vlada kod takvih ljudi sa njihovih ideja za EyeToy igre.



Da li ste iznenađeni što drugi prevažadno mislimo na predstavili sličan proizvod?

Nijedna druga konzola nema konektor tako da bi njima bilo skuplje da naprave nešto slično. EyeToy kamere je vrlo poseban i jedinstveni dizajn čipseta sa snagom matematičke obrade. Mislim da ovo nije moguće na istom stepenu performansi. Ponekad mi je teško da su EyeToy i EyeToy: Play u potpunoj ravni sa ne u Japanu. Sjajno je tako posebnog:

odobrenja u kratkom roku.

bonus Da li ste možda imali u planu da uključite neke numere za koje niste dobili odobrenje?



Napraviti pravi izbor pesama je dosta teško jer morate misliti na sve koji bi mogli biti potencijalni igrači. Ako sagledamo sve ukupno, vrlo smo zadovoljni sa listom pesama za Groove. Postojale su pesme koje smo želili da uključimo ali prosto nismo stigli da rešimo sve pravne završnice tako da smo njih ostavili za sledeći put.

bonus Da li se nadate da osvojite top liste oko Božića?

Lepo je biti broj jedan - ali to nije uvek moguće. U ovo doba godine konkurencija je užasno jaka... Bili bi vrlo zadovoljni ako uđemo među prvih deset.



bonus EyeToy je pomogao otvaranju PS2 dvojkice prema mnogo široj publici nego tradicionalne igre. Da li sagledavate značajan korak u evoluciji igračkih konzola?

Da. Video igre su na neki način obeležile nešto što je pomalo introvertna delatnost ali EyeToy: Play je pokazao da to nije uvek slučaj. Verujem da je ovo značajan korak jer pokazuje potencijal koji imaju igre u obraćanju širokom krugu publike i da možete spojiti i regularne igrače i one koji to rade u zajedničkoj zabavi.

bonus Šta ste sledeće planirali za EyeToy?

Trenutno razmatramo raznovrsne ideje za sledeći EyeToy projekat. U ovom trenutku ne

imamo radi ništa više od toga. Kao mi je

bonus Postoje li planovi za manje porodično orijentisane a više "obiteljne" igre?

Imamo u planu da obradimo neke ideje koje stavljaju fokus više ka tradicionalnim igračima a manje ka porodičnoj zabavi...

bonus Da li ste razmatrali obradu neke od igara sa svetlosnim pištoljem u varijanti sa EyeToy, nešto poput Police 24/7 na primer?



Da, dosta smo razmišljali u tom pravcu - imamo ideje kako bi takva igra mogla da funkcioniše, čak i više od toga što nudi Police 24/7. Mada sumnjam da ćemo raditi nešto takvo.

bonus Da li postoje planovi da se EyeToy integriše u druge "normalne" igre (na primer u bonus modovima ili da li uključiti ekstra sadržaje)?

Nekoliko developera već radi na tome da uključuje EyeToy u svoje igre ali nismo sigurni kakav će sadržaj ponuditi na kraju. Mi trenutno radimo na tome da uključimo podršku za EyeToy u igru koju razvijamo, pod nazivom Sing u kojoj pevate pesme uz pomoć mikrofona. U "običnoj" verziji igre na ekranu se prikazuje muzički spot izvođača ali ako imate uključen EyeToy dobijate opciju da snimate verziju sebe kako pevate. Šta kažete na to?

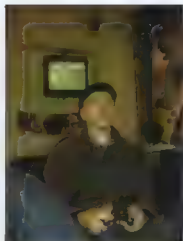
bonus Konačno, kakvo mesto zauzima i niko drugi ne zna o EyeToy.

Svojevremeno smo eksperimentirali na tome da EyeToy napravimo u pravom kućištu - baš kao u onim specijalnim obojenim verzijama PlayStationa 2 ali smo se ne kupa odlučiti ali ipak bude kompletno crno.





WORLD SOCCER
Winning Eleven



U nedjelju 09. 10. u prostorijama Sport Kafea održano je okupljanje takmičara koji će igrati u velikoj BEOSOFT LIGI ŠAMPIONA. Druženje je proteklo u radnoj atmosferi, igralo se punom parom na dva velika SONY televizora iz fancy kožnih fotelja, a atmosferu su podgrejavali bravurozni potezi budućih učesnika lige šampiona koji su pokazali da su sa pravom izabrani da učestvuju u ovom spektaklu.

Ono što je posebno upadalo u oči u toku odmeravanja snaga budućih takmičara i što je pozitivno iznenadilo organizatore je i zanimljiva činjenica da pojedini takmičari igraju sa klubovima koji ne spadaju među velikane poput Realu, Juventusa ili Milana, nego biraju manje zvučna (a samim tim za igru mnogo zanimljivija) imena kao što su Galatasaraj? ili pak Newcastle. Na žalost naš šampion Partizan je i u ovom nastavku nepravedno izostavljen iz izbora timova, ali ne sumnjamo da bi se našao lik koji bi sa crno-belim momcima pomrsio račune mnogim "zicerašima" kojima su statistike tima najbitniji faktor pri izboru. U svakom slučaju, kako saznajemo u novom nastavku će i to biti ispravljeno, pa eto prilike da na nekom od sledećih turnira na ekranima vidimo i magične poteze Ilića, Dulića, Bljeva i drugova. Vredna pomena su i dvojica veterana (nećemo pominjati godine) koji su uz pivo, iskustvom nadoknadili pomalo otupele reflekske i pružili izuzetne partije protiv respektabilnih protivnika.

Žreb je zakazan za subotu 15. 11. 2003. u 16 i 15 i biće održan u prostorijama Beosofta u ulici Gospodara Vučića 160. Beosoft najavljuje i niz zanimljivih događaja koji će pratiti ligu, a pominju se i gostovanja fudbalera iz naših najvećih klubova.

U svakom slučaju napravljen je lep uvod za ono što sledi, a prvo kolo na programu je u nedelju 16. 11. 2003. u 18 časova.

BEOSOFT je najavio i još nekoliko ovakvih turnira, pa nas očekuje veoma zanimljiv rasplet događaja na SCG Winning Eleven sceni samim tim što se pominju još vrednije nagrade, pa se nemojte iznenaditi ako na sledećem turniru ispod prstiju prvoplasiranog "fudbalera" zapleše PLAYSTATION 2. Bonus će vas na ovim stranicama i ubuduće izveštavati sa ovakvih i sličnih događaja, a najsvježije informacije što se tiče takmičara, rezultata, vesti i ostalog možete pogledati i na našem sajtu www.bonus.co.yu



PRAVILA

Golman će biti namešten na treću zvezdicu od mogućih pet.

Kamera će biti nameštena na WIDE. Igra se bez radara i bez imena igrača u toku utakmice.

Klub mora biti izabran pre početka turnira i nije ga moguće menjati do završetka istog.

Dozvoljeno je nameštati taktike i formaciju kao i sve opcije iz FORMATION SETUP-a.

Utakmica traje deset minuta. Stadion će biti namešten na RANDOM.

Vreme će biti namešteno na RANDOM.

Sudija će takođe biti namešten na RANDOM.

Kartoni se prenose iz utakmice u utakmicu.

- Dva žuta kartona (jedna utakmica neigranja)
- Jedan crveni karton (jedna utakmica neigranja)
- Dva crvena kartona (dve utakmice neigranja)

Takmičari će biti podeljeni u osam grupa po četiri ekipe.

Takmičenje po grupama igra se po dvostrukom bod sistemu.

Iz svake grupe po dve najbolje ekipe prolaze u drugi krug takmičenja koji se igra po nokaut sistemu.

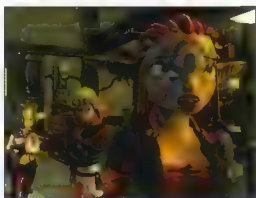
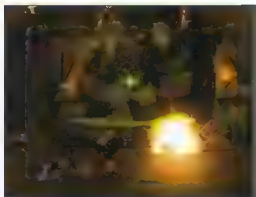
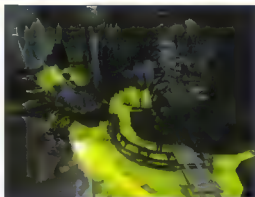


ZVANIČNI SPONZORI LIGE ŠAMPIONA









... narode, sveži stero-Idl, ana-bolici, TESTO-STERONI!! Još malo, pa nestalo..."

...D z malopredašnjeg cita-
...početno zgrnuo para i para, val-
...ispred ofisa Naughty Dog
...m je očigledno da se nešto
... (Učite li vi ruski u školi
... kod Despota imao petaka
... senehhe...) sa svima nam
... platformskim junacima, šta
... NAMA, iz prethodnog,
...ve igre. Nešto što očigled-
...njem hormona u organizmu
...ova NOVA dvojica se zovu
...vica iz prve igre, ali... Ali
...stacano promenio. To se šiša na
...eta teška artiljerija, to su ti
...enih obnova... Tu su i sek-
...pošalice. Da ne veruješ

...neskom horoskopu bila u
...kojem znaku? Ma nije ni
...neka rogata životinja... Ali je
...konzolarnih video igara defini-
...znaku platformskih mega-giga-
...es i fizika se učila, dečaci... i
...ntova!
...STO ĆE DA BUDE! Ja vam
...Psići (Naughty Dog, sećate se
...enog Crash Bandicoota?) su iz
...ROTVAJLERE, i to ljutlet! Pa kad
...ova žanr... Biće da su ga malo i

iskrivili. Autori su očigledno popnično potpali
pod uticaj ONE igre, da joj ime ne spominje-
mo, zbog koje su oni tinejdžeri rešetalji po
auto putu i zbog koje sada sevaju tužbe i
odštetni zahtevi. Da, da, verovali vi ili ne,
dizajn igre je opasno zastranio ka otimanju
automobila, preciznije vozila, u gradu koji živi
i diše (a izgleda i PUŠI svašta), sa sve arse-
nalom (ali bez Tijeri Anrija) i mračnom, zmiju-
gavom pričom u platformskoj igri koja se od
svojih korena udaljila toliko da se sam ušao u
opasnu TRILEMU kada sam se odlučivao kom
ču je žanru pripisati.

Štos je u tome da je Jak II po pravima stečenim
rođenjem - platforma, ali je istovremeno i
akcija i pucačina, on je prava evolucija žanra.
Samo još da odlučimo kako da nazovemo ovaj
korak u evoluciji - akciona platforma? (Alo,
Darvine, da nisi i biologiju učio, a? -prim. aut.)

Ok, priča.

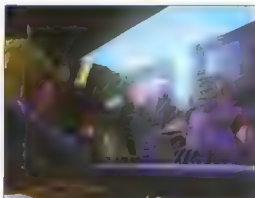
Igra počinje dužom animacijom koja
objašnjava šta se sve desilo sa Jakom,
Daxterom, Samosom i Keirom. Desilo se to da
su poslali u budućnost, dešava se da Jaka
bacaju u bukagije po naredbi Barona Praxisa,
tiranina Haven Citya u koji su stleli Dve
godine prolaze u eksperimentima na Jaku,
tokom kojih mu ubrizgavaju mračni Eco

Konačno Daxter ga pronalazi, oslobađa i onda
gleda kuma (dobro nisu baš kumovi, ali
MOGLI bi da budu, jel' da?) koji usled nekon-
trollisanih hemijskih reakcija u sopstvenom
organizmu postaje Eco Hulk i pravi karambol
sa Crimson Guardsima.

Efekat koji su svi ovi eksperimenti ostavili na
Jaka je takav, da ne samo što je sada LIUT što
je bio toliko dugo bačen u tavnicu mračnu,
nego se dečko skroz promenio. Momak sada
ZBORI, za razliku od prvog SEBE, više nije
mladi izviđač već sada ima sklonosti ka
destruktivnom ponašanju, što reče čovek
"dobro đuska, dobro se oblači, ma vidi se da
živi za fajt!"

Ovo je naravno, samo načelna postavka,
samo uvod u čupri, jer nam Zle Psine od
samog starta stavljaju do znanja da ovo nije
klasična platforma, a onda sledi špika koju
vredi ispratiti. Naravno da ovo nije prvi put da
platforma ima prču koja vredi, ali jeste prvi
put u istoriji žanra da je priča preuzela primat.
Ovo je u stvari dosta bitno zbog načina na koji
ćete igrati igru. Pa jel' isto kada vodite onog
tihog momčića iz prvog dela ili ovog - koji je
JAK kako mu i samo ime kaže! I ne samo što
se osnažio već mu je i narav otežala zajedno
sa kalibrom oružja

A Daxter? Koji je bio duhoviti ortač u prvom
delu? Pa ponovo je to isto samo u hard core



varijanti: Em pije, em spopada žemskinje, em ih PIPA... Ma malša je vrsak!

Gameplay

Za razliku od pokupi-sve-predmete-bitne-i-nebitne pristupa od prošli put, JAKI sada prati radnju koja se odvija ali na način koji je viđen u onoj samo-što-nije-stigla-za-xbox igri, tj. u pitanju je otvoreni koncept. Misije preuzima od raznih ljudi pa su samim tim i one raznovrsne - na meniju su sve standardne platformske dakonije ali dobro začinjene pucatinom. Od povremenih "zaštite karavan" misija, preko već poznatih jurnjava iz prvog dela, sada je tu dobra doza GTA-olikih (eto rekao sam konačno) misija. One podrazumevaju trke kroz prepreke, obimanje vozila, vremenski ograničene trke i spasavanja

Ja hvala Bogu (ili Ler Diju) na podizanju lestvice težine igre, pa vam se neće desiti da igru smatrate za popodne. Za prvi prolazak kroz igru, a BEZ da skupljate kojekakve zvrčke, otkrivanje svih tajni da i ne pominjem, trebate vam preko dvadeset sati igranja. Pazite - igranja u kome uživate i nije vam dosadno - tipa igranja. A ako čitate stripove tako što samo gledate slike, tj. priča vam nije od ključnog značaja tu su sporedni zadaci, istraživanje GRADA (shvatćete zašto piše velikim slovima kada vidite koliki je taj grad. .) kao i trkački izazovi

Ijao ljudi a jel' sam vam rekao koliko je opušteno PRISVAJANJE vozila? Jer kada Jak poželi vozilo, on vozilo i dobijel Dakle, vozila se kreću na dve visine, pa kada se Džeki nađe ispod njegove potencijalne POKRETNINE, pojavljuje se ikona koja označava dostupnost iste. Prvi prnbsak na trougao i Jak skače i kači se sa strane i visi tako sve dok drugi put ne pritisnete na isti taj trougao nakon čega će uskočiti na mesto iza upravljača. Sva vozila imaju onaj osećaj kao i vozilo iz vremena pre nedozvoljenih sredstava (čitaj iz prvog dela igre), ali ovog puta postoji nekih desetak različitih vrsta, neka izdržljiva i spora, neka brza ali osetljiva kao da ih pogoni nitroglicerini Najveće od svih ima i sopstveno oružje - ali se kontroliše kao ZGLOBNi trolebus sa topom umesto trole

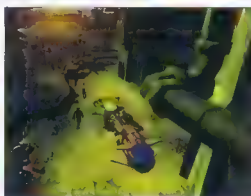
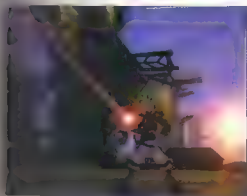
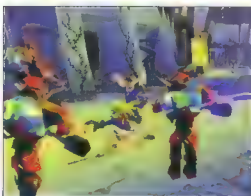
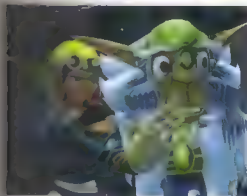
Prva i osnovna razlika u ovom delu - ORUŽJAJII

Dodatak oružja pravi ogromnu razliku u gameplayu u odnosu prethodnu igru. Jer sada, osim što mlatite neprijatelje prsa u prsa, možete OSUTI po njima i sa distance. Sve to omogućavaju VRSNE kontrole - jer SNAGA obleće kao leptir i to kao leptir i koji je osvojio zlatnu medalju na olimpijadi na konju sa hvataljkama. A kako barata sa oružjem bolje ni ne pitajte! Ako možete da zamislite kapetana Mikiya (ko ga se još seća ima partiju

GT4 sa nižepotpisanim MAESTROM) kako barata puškom, sačmarom i mini-gunom, pa još desetine puta bolje

Ova kombinacija lepršanja i pucanja donosi još nevidene mogućnosti u igrama ovog tipa jer neprijatelja možete prvo oprati iz daleka pa mu pritrčati i izlupati ga iz blizine - jal' kundakom, jal' tradicionalnim pirueta napadom. Ali efekat koji proizvodi shotgun kada pucate iz njega, hehehe... E to je pravi BOOM!!! A mini-gun tresce kao pneumatski čekić I da, potez koji će vas sigurno obradovati je da možete upravljati Daxterom. A kad je on u pitanju humoru nikad kraja - prva misija u kojoj ćete njime upravljati je nivo iz Crash Bandicoota u kome on beži ispred stene koja ga juri!

Ali građana je podešen na PITOMOST (bez izvođenja paralela i dijagonala, molim vas...) ali ako greškom ili NAMEROM roknete civila - organi reda će se uzeti na zub. Vaši pokušaji da se sakrijete posle takvih (ne)promišljenih akcija su uglavnom osuđeni na propast, što će reći da čuvari nisu jeli bunike, plus ih ima "koliko oćeš" pa se trudite da ih ne dozovete usred misije. A što je posebno dobro je da je repertoar neprijatelja bogatiji od Bil Gejtsa a načina na koji se bore ima više od grešaka u njegovim vidozima. Što se tiče GTA misija, one su sjajna promena ritma u odnosu na tradicionalni mentalitet platformi - skupi sve što možeš Ali prilikom



azi do malog napora zbog
zna grada koji će vam
metab pa će vas povremeno
eger finger (to vam je onaj
ATE). Po tom pitanju
stavljajući Jaka u malo nepo-
DONJI

Još jedno pitanje - jeta-
je boarda su solidne a
IZNENAĐUJU. Ako ste
vam je jasno. A sama ideja
DASKU KOJA LETI uza
zgodna. Svršishodna, čak.

za grafiku? Pa jel' vidite vi
je još samo da zamislite
Jak II je mračniji nego
koju su Naughty Dog do
se oslikava i u urbanjem
možda vam se eventualno
kova ali TOLIKO stvan na
patično napravljeni fizički
vozilo, takvi detalji na SVIM
ta grafička raskoš kojom su
Daxter - sve to pokazuje da su
spektri zanat i na PS2.

na poligona, likovi k'o bom-
para dva vagona, koje su
i ove igre. Visoka rezoluci-
wide screen i progressive scan,
vazdanih i ARMIRANIH 60 frej-
AMIRANIH A OSVETLJENJE i čisti

efekti - k'o onomad vatromet na Terazijama
za Novu Godinu!

Zvučni efekti su bezobrazno dobri. Zvuk pri
startovanju vozila, već pomenuti BUM koji
proizvodi shotgun i grmljavina motora u trci
su samo neki detalji. Ali dijalozi... Milioni
dijaloga su u pitanju! Ali vrlo razumno podel-
jeni u manjim dozama. Čućete različite
akcente, načine govora raznovrsnih likova i
slično... Daxter po običaju ne zaklapa, a Jak
priča taman koliko bi trebalo i hvala Bogu što
ne zvuči ne previše bajinski (pa jel' ste videli
kakvu budalaštinu napraviše sa Bed Boysima
DVA, u kojem su Smith Willa napravili na
DEBILA, jer se mnogo pravi dasa - nije
smešan niti jednog časa!)

Fazon 'zike znate sigurno već iz prvog dela. A
za foru da se muzika prilagođava tempu igre
znaju već i vrapci (ako već i ne igraju ovu
igru). Ali da će zvučna podloga (glasovi) igre
biti realizovana na ŠEST jezika sa dodatkom
Dolby Pro Logic II, to niste očekivali!!!

Kako oceniti ovakav KVALITET...

Raspon misija i prava doza izazova (igra je
teška ali ne BRUTALNO teška, taman kako
treba da bi bila zanimljiva od početka do
kraja) zaista gode svakom pravom igraču. Jak
II je, bio on platforma ili ne, nastao od najbol-
je loze platformskih igara i u krvi ima mnoge
vrline svojih prethodnika. Ako ćemo da sud-
imo o ovoj igri kao o akcionoj ili
avantunističkoj, ona je vrhunskoga kolor
kvaliteta (k'o slike iz Foto Balkana), jaka i
DEBELA, sa velikim ATRIBUTIMA u vidu
pucačkih nivoa, otklanjanja vozila, hovercraft
misija i MAJESTRALNIM (Mić bate, pozajmio
sam izraz, vraćam prvom priliku - prim. aut.)
trkačkim, nazovimo ih stazama Naravno,
STORIJA je ta koja vas gonj napred kroz ovu
igru, ali u pitanju je taj TAKO DOBRO
ODMERENI odnos platformskih elemenata i
akcije-pucaljke koji je tako dobro pogođen,
da na kraju KOGA BOLE UŠI u koji žanr igra
spada! Šta je ova igra? Ovo je jedna mnogo
JAKA igra! Jedna od najjačih za dvojkul! Eto

| BONUS ROMER | | izdavač: SONY | | Zanr: Akcija/Platforma | | Medij: DVD 1 | |
|-------------|----------------------|---------------|-------------------------------------|------------------------|----|--------------|--|
| KONSOLE | • 1 igrač | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | 10 | UKUPNO 98% | |
| | • Memorijska kartica | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | 10 | | |
| | • Vibracija | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | 10 | | |
| | • Analogna kontrola | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | 9 | | |
| | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | |

TIME CRISIS 3



Vrš ti to - krizno je vreme nanovo. Aj' Mars i nekako, ajde eksplozije na Suncu, aj' i ova magia pred "tekmu" da se istoleriše, ali kada je u igrama krizno vreme, onda je stvarno frka...

Pa 'de ste mili živi bili, ima već dva! jest i kursor brojeva kako se pisalo o Time Crisis: Project Titan, kad ono - dve godine (al' prozujaše, "mem" ti lebac, prim.aut.) docni- je - njegov naslednik (koji bi verovatno imao zvučno ime, al' nekako to nije postigao, a i bolje je, kad malo porazmislim, bog sveti zna kakav bi bio taj podnaziv, SKAREDAN i NEO-RIGINALAN, prim.aut.), a sve u istom fazonu... Znači - brza akcija sa svetlosnim pištoljem, saginjanjem i mnoštvom najam- ničke bande.

Da, da, stari dobri "utokario" se vraća na scenu, sve sa svetlosnim "prangijatom" u desnoj i zadimljenom cigaretom u levoj ruci. A i vreme je bilo da se malo "sašije" rafal- dva u mrski megabajt zlikovačkog, okupa- cionističkog, secesionističkog i terorističkog (pa sve simultano) uništitelja slobode.

demokracije i McDonald's restorana. Ako ste mislili da je Time Crisis 3 prevara na račun "stare slave" - grđno ste se prevarili (Namco je to "stari" svaka mu se dala, prim.aut.), ako mislite da je akcija unižena i da su nepri- jatelji ostali isti - i tu ste se "zahebatali", ako ste smatrali da tu nema ništa novo, nego da je staro krpljeno i "bjutifikovano" za potrebe tržišta... ma znate i sami - GREŠKA!

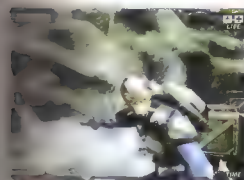
Tu je bre sad PRIČA (doduše smiješna, al' tu je), tu su meci u rafalima za ispaljivanje, gomila zaklona za tehničko menjanje šaržera i ČUČAVAC ("I' eskivaž") neprijateljskih ataka. Tu je bre mod za jednog igrača, za dva igrača, dodatni mod koji se otvara (doduše samo za jednog igrača - al' NOVI MOD, EEEEE... malo li je u igri ovog kalibra?), tu su šareni i raznobojni neprijatelji, al' krenimo redom i logično.

Negde na svetu (kom pitam li se) postoji zemlja Lukano koju jedna brkata vucibatina i protuva (A-HAAA, napokon se ispostavlja da je moja TEZA o podlim, brkatim zločincima apsolutno ispravna i nadasve tačna, kao što



sam i očekivao proteklih par godina, prim.aut.) želi da "nukuje", pa kako bi to sproveo u delo, a bez mešanja (mrskih) Ujedinjenih Nacija ili neke druge vojne orga- nizacije (ili sile), uzima određenu količinu taoca i... pa valjda PRETI da će da okine mač, crveno dugme. A tu ste sada vi (ne VI, kao TI koji čitaš, nego VI kao VAS dvojca, prim.aut.), pripadnici organizacije VSSE (ni- znam, nit želim da znam šta znači), sve sa zalizanim, "čmekerskim" 'zurkicama, hava- jkama (batice, nikad bolji trip - ko da istovre- menom igram u ulozu Nika Slotera i Poručnika Vulfa (One west Walkiri, prim.aut.), i povećanim arsenalom... Da, da.

Sada osim standardnog pištolja imate i mašingeverku, sačmaricu i raketobacač, koji dodatno obogaćuju mogućnosti ishitrenog rešavanja protivnika. Zašto? Zato što su neprijatelji brutalni. Počinjete sa ovim oružji- ma i malom količinom municije, ali ubijanjem svakog neprijatelja ŽUTE boje dobijate ekstra džebanu (e, bre Kermita, navukao si me na izraz, propalico stara - pucačka, prim.aut.) Idete vi tako od scene do scene, sa jedne na



... tek kada sve "rešite", ne
... vreme je KRIZNO, natrčite
... od st'vanih plaćen'ka i
... tika", sagnete se u zaklon,
... taša" starog, ustanete,
... kreirate genocid (ne
... no mu dođe, samo što ne
... tarapama, prim.aut.)

... su "snabdevači municijom"
... tako su i svi ostali dušmani
... na ekranu. Ja sam im već
... tako da - ako sretnete
... "hawkeye"), trudite se da
... MA, jer ga nisam džaba
... ovo" - batika ne maši a
... PLAVI (Racketeer), koji
... gađa sekirama) i koji se
... kupaćace. Tu su i pomenu-
... uffsonofabitch), u koje
... barem po pet-šes' metaka.
... Bogu na istinu, laž i pre-
... (Cannonfodder) su
... za odstrel ili (kao što u
... topovsko meso". I tako
... na sceni i svi simultano
... ka vama, viltajući
... tek puškama, po boji
... za odstrel, pa u deliću
... taktiku primene oružja i

... to - priča je smejurija, Nik
... vult (sve sa havajkama) se

"lah'ko i ležerno" suprotstavljaju HOR-
DAMA najamničkih vojnika i treniranih pro-
fesionalaca, kojih ne samo da ima, već koji
imaju razno devastaciono oružje u rukama, a
dijalozi su užas blagi koliko su u "ložana"
fazonu. Tipična priča kalibra "Ameri
spašavaju dan, odlaze u "Plavu Ostrigu" (gej
klub) i tamo uživaju u piću i tangu". Još kada
uzmemo u obzir i "glavonje" na kraju
nivoa... - ma zabavnije je nego Miki, Šilja i Paja
istovremeno

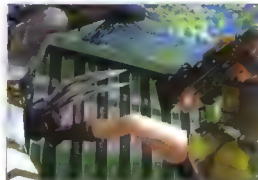
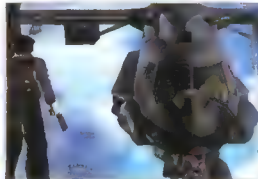
A priča je inače rasprostrta na tri nivoa, kako
sam imao prilike da napomenem - za jednog
ili dva igrača. U principu, kada igrate solo, tu
je kompjuterski kontrolisani partner koji se
ponaša kao Laki iz "Maratonaca" (A jesi li ti
nekad puc'o? - Puc'o sami - A, gde si puc'o?
- Pa, na svadbi - A u šta si puc'o? - U vaz-
duh... - A jel' si ga POGODIO?, prim.aut.)
Pucati u vazduh, to kao da je najmiliji hobi
partnera, osim, naravno postavljanje pred
mali nišan. To što voli, da mi utrlj u liniju
vatre - ma više nego programirani hleb da
jede, oca mu programiranog - lopovskog!

Kada je mod za dva igrača u pitanju - tu već
ima poteškoća. Ako se kojim slučajem igra
preko iste konzole i monitora, kapacitet,
odnosno širina perspektive pada za fenome-
nalne tri četvrtine po igraču. Nije samo prob-
lem što je u split skrin varijanti sužena per-
spektiva, već i što vam je ugao gledanja u
odnosu na partnera promenjen, pa može da

se desi mahinalno da neko nekome uleti u
liniju i popije po tamburi. Sa druge strane,
ako kojim slučajem posedujete druga koji
poseduje PS2, a obojica posedujete igru i
"kabel", te samim tim i dva TV-a (malo je
verovatno, ali ima slučajeva, prim.aut.), moći
ćete da igrate "fultskrin" varijantu i da
budete neverovatno dobri u njoj. Pa vi sad
vidite da li se isplati da kupite prijatelja, još
jednu "dvojkicu", još jednu prangiju, TV i
kopiju igre i tako si priuštite mali raj na
zemlji.

E sad, ukoliko ste ekstra vešti, bez obzira da
li igrate sami ili u društvu, te uspete da
predete "na keca" ili "odprve" igru,
automatski će se otvoriti još jedan "story-
line". Doduše, ZA JEDNOG IGRAČA, samo i
ekskluzivno za jednog i nikako drugačije. U
ovom storičaju vam je zadatak da oslobodi-
te taoce koji su zarobljeni i na raznim strana-
ma. Osim što je teža, struktura igre je za
nijansu promenjena (kao i pojedini segmen-
ti), pa će vam samim tim biti interesantnije to
što možete recimo da SNAPUJETE AA-
HAA, frka A?

Što se grafičke obrade i kvaliteta iste tiče -
moram priznati da sam skroz zadovoljan
Detalja ima taman toliko da valja (drugim
rečima, za ovakvu igru nivo detalja je
SAVRŠEN), a i ritam igre je žustar i dinamičan
(pošto ste kritično vremenski ograničeni), pa
nećete imati prilike da obratite pažnju na za



nijansu slabiji kvalitet SVIH poligona, površina i neprijatelj. U stvari, možda hoćete al' tek iz nekog trećeg, četvrtog igranja, ali ako ste pravi hardkor fan igara ovakvog KALIBRA (9mm), to vam neće ni najmanje smetati. A uostalom, valja za gotovo neprimetnu nijansu umanjiti grafički kvalitet na korist frejmaže koja nema gotovo nikakvih problema. Možda, ali samo MOŽDA se EVENTUALNO dogodi da tu i tamo nešto štucne, ali imajući u vidu broj neprijatelja na ekranu, to nije ništa čudno. Imajući u vidu da je ovo ipak port arkadne igre (aparata, k'o što je bio onomad jedan u "staklencu", al' ne znam da li ga još uvijek ima, nije se bilo EONIMA, prim.aut.), logično je očekivati da je i zvuk upravo takav - arkadan. Znači - JASAN, GLASAN, MASANI! Muzički gledano na stvari, situacija je vajstnu ista kao i u prethodniku, pa bih ovu retku priliku iskoristio da citiram "sebe sama"... : "Muziku nisam ni primetio, pravo

da kažem zvučni efekti i previše odvlače pažnju, a da je muzika "pičila" i da je bila prava, ja bih to itekako pomenuo." (stvarno sam najgori od svu decu, koji sam ja jak ego-centrik kada sam u stanju samog sebe da citiram, prim.aut.)

Sada - atmosferski posmatrano - kao što je i sa svim ostalim igrama u kojima se puca, i ovde može da se koristi "dualšok" umesto "guncon"-a, ali to kolje atmosferu i ubija "osećaj za filing", ali - ako ne posedujete jedan (kao i ja što ga ne posedujem, no ga uzimam u firmi na "revers", prim.aut.), igra je itekako igriva i uz pomoć istog, samo sa

malim tehničkim uvežbavanjem. Šta je stvarni najveći problem? To što je igra previše linearna - u 95 odsto slučajeva je plasmaj neprijatelja isti, ali takva je situacija u svim ovakvim igrama, pa ste verovatno na to već i navikli..

Sve u svemu, ako ste ljubitelj ovakvih igara pridružićete je svojoj kolekciji, a ako niste (i baš ne znate da se zabavljate), šta god vam ja rek'o i koju god ocenu dodelio na samom kraju, vi je nećete pogledati koliko "smrdljiv sir". Prema tome, ajmo svijetli oružje u friško oprane ruke, pa svi na svoje ratne i pucačke zadatke.

| | | | | | | | |
|---|------------------------|----------------|---------|-------------------------------------|--------------|---------------------------------------|---|
| bo'nus | | IGROMER | | Izdavač: Namco | | Žanr: Light gun pucačina Medij: DVD | |
|  | • 1 igrač | KONZOLE | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | BRANJE | 8 |
| | • Memorijalska kartica | | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | OSTALE | 8 |
| | • Vibracija | | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | PROJEKT | 9 |
| | • Analogna kontrola | | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | REALNOST | 9 |
| | | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | UKUPNO | |
| | | | | | | | |

BEACH KING STUNT RACER



je fer! Ljudi ovde umiru od hladnoće, a oni nam šalju sunca, plaža i zezanja. Pa sadice ja ne znam...

se se izbedačimo što kod nas na Kanbima ili na nekom drugoj strani duge. E pa priča se da proradi srpski inat! Sad patriota trebao da kažem da jesen (makar i ovakva) bude tropsko sunce i vežito patriota ipak jesam, ali ovo je jedino što i meni i vama treba još ovih 7 meseci do toga da mi posle škole da krenem sada moram dobro da se nade da nateram da opišem bokatorsku igru. Ma uspeću sve pali. Dakle, ovih dana dobiti baš najsrećnije odradene mešom Beach King Stunt igara je od strane svima malo nepoznate holandske se o vožnji Beach Buggyja ima ih četvorotočkaša koji se na plažama smeštenim na ostrvu Bali, na St. Tropezu i u drugim mestima. Igrate tako što ste na plažama smešteni u priči i se vozikate, izvodite i dobijate najrazličitije gluposti i komjača, vrtlozi vetra (!) i kasnije pomažu pri tome. Takođe postoji sedam dijamantnih možete pokupiti na svakom mestu uspete sve da ih pokupite i da

postignete dovoljno poena postačete kralj plaže. Ono što je najtužnije u celoj priči je to što je sve ovo jedna velika prevara jer u naslovu lepo piše Racer a u celoj igri nema ni "t" od trkanja. A sve što igra nudi umesto toga je stvarno krajnje loše i sa milion propusta. Toliko ih ima da sam čak i celu listu sastavio. Evo pročitajte pa ako vam posle bude do toga, sami se uverite da li sam u pravu. Dakle, neoprostivi propusti i greške u Beach Stuntu su:

1. Svi od trkanja i vožnji očekuju brzinu, e ovde toga nema ni u tragovima. Igre je toliko ubitačno spora da je to prosto neverovatno.
2. Kontrole su katastrofalno spore i prava večnost prođe od momenta kada pritisnete dugme za na primer skretanje i vaš buggy stvarno skrene. A da sve bude još gore kada radite neki trik i kada ste u vazduhu sve ide toliko brzo, ali onog momenta kada ponovo dotaknete zemlju sve to bez traga nestaje.
3. Obim same igre je jednom rečju smešan. Pošto ukupno četiri arene u ovoj igri (postoji još jedna koja se otključava po prelasku prve tri i ona je smeštena na Ibizi) jednostavno nisu dovoljne da bi se igra proglasila završenom i

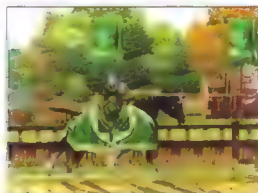
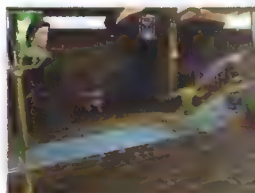
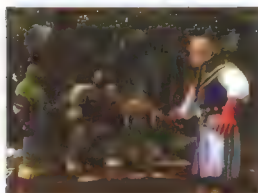
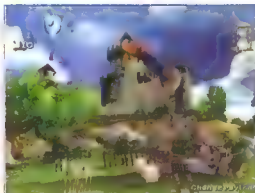
kao takva izdala i prodavala na tržištu

4. Sama koncepcija je potpuno neozbiljno razrađena i sve ostavlja utisak kao da su ovu igru zbrazili u minimalnom roku

5. Igra se zove Beach King Stunt Racer a nigde nema trkanja, to je stvarno sramota. Ono što je jedino koliko toliko dobro urađeno je grafika, koja je sasvim ok. Ne predstavlja ništa spektakularno, ali je sasvim simpatična. Zvuk je takođe potpuno prosečan i totalno ništa specijalno. Jednostavno nemam šta da pohvalim u ovoj igri, čak naprotiv, em je sve krajnje bedno, em vas još ubedači cela ta "sunce i veselje" priča. Šta da vam kažem, sem ako nemate do 5 godina od ovog ocaja treba bukvalno bežati k'o đavo od krsta. Ako ne znate kako to izgleda ja ću vam rado objasniti. Ako se neko iz vaše neposredne okoline nađe u posedu pomenute igre i još pritom proba da prokletstvo prebaci na vaš PS2, svojim nogama razvije što veću moguću brzinu, trčite samo pravu, ni slučajno se nemojte okretati, i pritom ispuštajte što glasnije krike i vrske kao da vas neko kolje. Time ćete ovog zla poštedeti i druge nevine igrače u okolini koji nisu bili te sreće da na vreme pročitaju Bonus.

| | | | | | | | | | |
|---------------|--|-------------------|--|-----------------|--|----------------|--|-----------------------------|--|
| beaTUS | | IGROMIR | | izdavač: Daviex | | Voznja bez oja | | Medij: CD 1 | |
| | | 1 igrač | | PS2 | | GRAFIKA 4 | | UKUPNO 20% | |
| | | Vibracija | | GC | | ZVUK 3 | | | |
| | | Analogna kontrola | | X BOX | | IGRAVOST 1 | | | |
| | | | | GBA | | IGRAVOST 1 | | | |
| | | | | PSONE | | | | | |

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN



Svaki ozbiljni igrač koji je imao dodira sa Commodore Amigom ili čuvenim Nintendo Entertainment Systemom, Cinemawareov Defender of the Crown sigurno pamti kao jednu od igara koja ih je satima držala prikovane za TV/monitor. Naslovljena kao interaktivni film igra je predstavljala sjajnu avanturu o Robinu od Lokslaja i njegovim kompanjonima u duelu sa šerfom od Notingema. Osim sjajne priče i ultramoderne grafike za to vreme igra je bila neobičan spoj žanrova (strategije, akcije i avanture) kakav skoro do danas nismo sreli, i kao takva zauzela je svoje mesto među zlatnim legendama istorije video igara. Sada posle skoro 17 godina Cinemaware je odlučio da se vrati ideji koja ga je svrstala među zvezde i napravila remake dostojan originala. Iako je to sada teže nego ikad (dobro je poznato šta se dešava sa nastavcima popularnih igara) ekipa je uspešla da napravi jedan odličan nastavak.

Naravno ne toliko dobar kao original, ali svakako dovoljan da napravi bum na tržištu i dobije visoke ocene od kritike. Ovoga puta imaćete priliku da budete u koži Ser Ayvanhoa i naravno našeg junaka Robina Huda. Na sreću programeri su uspeali da implementiraju mnogo kvalitetnih detalja iz prethodne igre tako one starije među vama sigurno hvataju nostalgiju.

Luk i strele na leđa i idemo !

Pred sobom imao pravu Turn-Based stratešku igru, koja traži od igrača da osvoji i ujedini različite delove Engleske dok istovremeno ometa poslove Princa Johna i šerifa od Notingema (naravno uvek se tu nađe i poneka prelepa zlatokosa lejdi koja je smrtno zaljubljena u vas i prodaće sve i svja samo da bi se dokopala vaše malenkosti). Da bi dostigli ovaj cilj igrači će morati da završe

veliki broj mini igara uz pripremanje valjanog taklike za osvajanje Britanije. Kao što je i najavljeno, kompletan interfejs je potpuno preuzet iz originala i zaista dosta podseća na nekadašnji hit. Odnos šunjanja, mačevanja i iznenadnih napada prema taktiziranju je pomešten na stranu taktike. Iako je ovako nešto jako teško postići, jer kada radite mix bilo koja dva žanra uvek postoj veliki rizik da promašite temu, dok sa druge strane samo hrabre kombinacije i mogu napraviti veći uspeh, upravo pažljiv balans između ova dva žanra predstavlja ono najbolje u Defender of the Crownu tj. njegov najveći kvalitet. Dok na jednoj strani morate pažljivo odabrati koju i čiju zemlju želite da osvojite, i koje okruge da spojite, na drugoj strani prikupljanje sredstava ide direktno na grbaču Robina Huda koji sa svojim timor mora da otima od bogatih. Ako ipak želite da budete fer i ne otimate ni od koga, samo



...kog čika Ajvanha koji vam praviše turnir u kojem ćete ronima u zemlji. Pobjeda na me ne znači samo porast reputacije stanja na vašem kraljske štedionice. Ukoliko me u mogućnosti da vam pomoći na žiro-račun naplatu smanjen njegovu imovine, e vam njegova zemlja...

...ka od ovih mini igara vam pošto je priroda ovih ma različita nikada se sukobi sa vam se epizode pokazuje koliko su prošli stupili poslu sa željom da gurne poklonike ove igre kao me novih fanova koji će tek Krunu

...to predstavlja plus je sama napadate neki konvoj sa mačevima, bilo da izazivate duel sigurno ćete se sjajno moram podvući da je čisto me dosta lakše od duela sa mikrom. Shodno tome i konvoja koji ima trojicu manje nego kada pobe- naprimjer. Naravno da bi se za duel, utrošićete nije lako nacijati pro- kao što ste mislili kad ste

gledali Ajvanha, gde Robert Taylor sa lakoćom skida 1 po 6-7 lordova za redom Dakle da bi postigli osrednje rezultate trebate vam nekih 2-3 sata čistog vežbanja. Ali meni ipak luk, strela i krijanje mačem stvaraju neponovljiv osećaj (koka kola je to!)

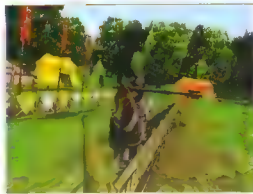
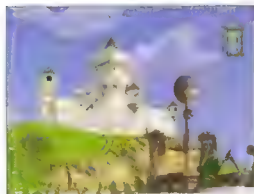
Naravno postoji još načina kako da dođete do zlatnika. Što više zemlje vi i vaši pajtosi posedujete, više ćete para dobijati od poreza, putarina i ostalih neophodnih dažbina koje raja plaća. Kada ujedinite nekoliko susednih regija dobijaćete BONUS, da, da, dobro ste pročitali BONUS (ne časopise već zlatnike pa vi vidite šta vam je zanimljivije). Naravno popularnost bitno utiče na sve tako da što imate veću reputaciju veće su vam šanse da preuzmete vlast nad celom zemljom. Ukoliko se vaše vojne sposobnosti pokažu nedovoljno kvalitetnim uvek postoje drugi načini za konačnu pobjedu. Npr. platite otkup Austrijancima da bi oslobodili Kralja Ričarda Lavlje Srce i pobjeda nad Džonom je kompletna.

Sa ovim elementima koje sam pomenu nadam se da ste shvatili da je Defender of the Crown jedna veoma zanimljiva igra. Posebno za fanove tzv. 'lakih strategija' koji ne žele puno da se brinu oko mikromenadžmenta pre nego što krenu u krijanje. Potezni sistem bitke je krajnje jednostavan i nećete imati problema kod uhođavanja. Postoji i nekoliko misija u kojima je cilj da uništavate

određene zamkove, što je barem meni, bilo krajnje zanimljivo. Time igra dosta podseća na sada već slobodno mogu reći legendarni Stronghold sa PC-a. Jedini nedostatak je što je ovih misija nedovoljno, a garantujem da će vam se svdeti.

Postoji nekoliko sitnijih propusta koji onemogućavaju Defender of the Crown da se poredi sa starijim legendarnijim bratom. Ako bi poredili ovu igru sa bilo kojom drugom iz žanra sigurno da bi Robin bio pobednik, ali sa legendom je nažalost neuporediv. Osnovna zamerka ide na kampanju koja nam dozvoljava da igramo ulogu samo i jedino, Robina Huda, što je gadno ograničenje. Ovo predstavlja veliki propust jer kada nemate mogućnost da odaberete stranu u sukobu, razvoj i osvajanje vam postaju monotoni, prvenstveno zbog uvek identičnog trokoraka u osvajanju (regrutuj vojsku, izgradi zamak, upgradeuj i ubaci vojsku u zamak) i udn sve ostale koji vam onako kreativno dolaze na teritoriju kao zečevi željni klanja.

Još jedan minus je nepostojanje izbora težine što je elementarna greška. Prvo igra je napravljena kao da je težina na samom startu postavljena na najteže jer vam protivnici na kasnijim nivoima grade vojsku izraženo brzim tempom. Ovaj disbalans znači da ćete stalno gubiti keš, zamkove i vojsku, ukoliko ne nađete načina da napravite masivnu, ali zaista mislim masivnu odbranu, dovoljno



brzo. Naravno to traži sate i sate provedene uz igru, što je ponekad krajnje intantno. Drugo, kada jednom predete igru, dalje jednostavno NEMA. Što je šteta, jer uz još po neki mod ova igra bi imala šta da ponudi. No i ovako zaslužuje poštovanje.

Okruženje


Na ovom polju Defender Of the Crown ispunjava sva očekivanja. Dizajniran je kao pravi remake jedne igre od pre 17 godina. Mapa je dosta detaljna ali ima mali broj ikonica i detalja za podešavanje što je možda i bolje jer ne zamara previše. Sekvence i delovi bitke su pomalo monotoni i isprani. Na drugoj strani, modeli i pozadine za vreme mini igara, su izuzetno lepo odrađeni sa nekim zaista fenomenalnim specijalnim efektima. Kamera je zadovoljavajuća i "ne trpuje se"

Da li se čujemo?

Za zvuk imam samo reči hvala. Svaki lik ima veliki broj predefinisanih dijaloga koji igra daju zaista odličnu atmosferu. Iako zvuči kao nebitan detalj, neki komentari će vas pošteno nasmejati. Svi glumci koji su radili na glasovima zaista zaslužuju sve pohvale za odlični engleski i škotski akcent. Što se tiče muzike, na tome se moglo dodatno poraditi ali su se autori verovatno plašili da bi neko hard-core drndanje moglo ugroziti igrivost i atmosferu. Zvučni efekti koji prate borbu su odlični.

Konkluzija

Sve u svemu ovo je jedan odličan remake još bolje igre. Ljudi iz Cinemaware su se potrudili da mlađoj publici približe legendu, time što će je staviti u novo ruho i za to zaslužuju sve pohvale. I pored nekih manjih nedostataka igru treba odigrati. Dakle zagrejte stolicu, organizujte vojsku i budite puni strpljenja i želje da oslobodite Englesku od zlog Džona. Srećno i čuvajte kralja!

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|------------|---|------|---|----------|---|--------|---|-----------------------------|
| hePlus | IGROMER | izdavač: CinemaWare | Zanr: Akciona Strategija | Medij: DVD | | | | | | | | |
|  | <ul style="list-style-type: none">• 1 igrač• Memorijaska kartica• Vibracija• Analogna kontrola | KONZOLE <ul style="list-style-type: none">• PS2• GC• X BOX• GBA• PSONE | OCENE <table><tr><td>GRAFIKA</td><td>8</td></tr><tr><td>ZVUK</td><td>8</td></tr><tr><td>IGRIVOST</td><td>9</td></tr><tr><td>BRZINA</td><td>7</td></tr></table> | GRAFIKA | 8 | ZVUK | 8 | IGRIVOST | 9 | BRZINA | 7 | UKUPNO 88% |
| | GRAFIKA | 8 | | | | | | | | | | |
| | ZVUK | 8 | | | | | | | | | | |
| | IGRIVOST | 9 | | | | | | | | | | |
| | BRZINA | 7 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |




... vas je najuno da ne bi
... sa vama nakon osvajanja
... Povratka iz Lava Falls-a,
... ja vas se reše, u Paradise
... će biti vaš novi životni cilj,
... enicima da je svet postao
... je apokaliptičan. Anarhija je
... je borbe civilizacije protiv
... nebolu virusa poznatog
... . Priča igre se u stvari
... nom svetu osamdesetih
... (sa 1980.) u muzika je bitan
... u i mnogim današnjim
... i veoma cool radio
... je moguće čuti razne
... amdesetih. Navešću samo
... Cult (sa "Don't Fear the
... est (sa "Heading out on
... je nego dovoljno da
... je da igra ima. Preko radi
... i najave događaja tj
... e možete otići da bi ste
... i, lgru počinjete u kol
... Camino, koje laka može

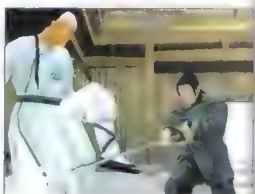
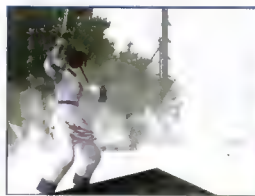
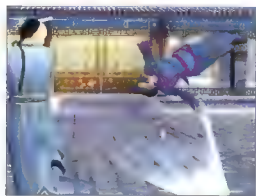
Kontrola vozila u igri su malo trapavije nego u drugim sličnim igrama što vam u singleplayer modu i neće smetati previše dok će bas zbog njih multiplay biti prilično frustrirajuć za sve ljudske igrače. Kontrole u suštini i nisu toliko loše ali jednostavno postoje igre u kojima je stvar mnogo bolje rešena. Što se grafike tiče lokacije su uradene detaljno tako da dočaraju atmosferu sveta kog su autori zamislili. Iako se igra uglavnom odvija oko vas, ostali ljudi će gledati svoga posla pa će tako pešaci putati jedni na druge ili na kola koja prolaze pored njih dok će se vozači zaletati na pešake ili na druga kola - čista anarhija i ludilo prikazani veoma uverljivo. Slično poslednjim GTA igrama Roadkill takođe koristi modele sa manje politenosti ali bi mogao da izgura veće količine ele-



Sve u svemu, grafički igra stoji rame uz rame sa poslednje dve GTA igre, ni manje ni više. Rockdill je dosta duboka i kvalitetno odrađena igra, scenario je dobro napisan, dizajn vozila i lokacija je odličan i dosiđe sve igre koje pokušava da imitira. Mada našalost igrać veoma kvalitetan naslov Rockdilla upravo zbog mnogo sličnih igara u zadnje vreme gotovo sigurno i neće dostići neku veliku popularnost ali je svakako jedna od igara kojih bi svaki igrač trebao da proba bilo na PS2, Xbox-u ili GameCube-u.

| | | | | | | | |
|--|--|---|--|---|---|---|---|
|  ICROMER | izdavač: Midway | Zanr: Akcija/Vojna | Medij: DVD 1 | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 1 - 2 igrača • Vibracija • Analogna kontrola | KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 <input checked="" type="checkbox"/> • GC <input checked="" type="checkbox"/> • X BOX <input checked="" type="checkbox"/> • GBA <input checked="" type="checkbox"/> • PSONE <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE <table border="1"> <tr><td>8</td></tr> <tr><td>9</td></tr> <tr><td>8</td></tr> <tr><td>8</td></tr> </table> | 8 | 9 | 8 | 8 |
| 8 | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | |

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON



kung-fu vratolomijama. Nažalost programeri i dizajneri igre (iako su očigledno veliki fanovi filma) su uspjeli da unište veliki deo atmosfere i samim tim da osude igru na finansijsku propast, što je sa obzirom na potencijal velika, velika šteta.

Iako na papiru zalista zvuči sjajno, Crouching Tiger Hidden Dragon je promašaj u svakom pogledu. Igra je podeljena na 3 dela od kojih se ne zna koji je gori. Cilj svakog dela je da sa sa jednim od likova koji vam je dat na upravljanje dođete do sledećeg lika i prođete do sledećeg okruženja. Naravno prebačene su sve deonice i podloge iz filma. Čuvene scene tuče iz restorana, šume, pustinja i mnogih drugih su potpuno verno prenesene. Svi glumci iz filma su učestvovali u pravljenju igre, pomagali oko određenih delova igre i naravno pozajmili glasove. Kada vam sve ovo nabrojim pomišljate - pa kako je moguće da je ovo ispala loša igra? A ja vam kažem - sad ćete da vidite!

Igranija iliti Gameplay

Likovi koje možete voditi su Li Mu Bai (matori čelavi mačevalac), lo Shu Bai (prelepa devojka) i još nekoliko posve karakterističnih likova iz filma. Svo smaranje i cimanje u ovoj igri koje ćete imati, ima za cilj da vas dovede na konačni obračun između Li Mu Baia i Jade Foxy Lady - stare mačevalke (ne znate koliko sam se mučio da pronađem pravilan izgovor

ove reči ali čika Vujaklija i čika Klajn su mi sa svojim rečnicima mnogo pomogli). Posle nekoliko početnih iznenađenja i oduševljenja činjenicom da igrate Crouching Tiger Hidden Dragon zapljusnuće vas talas razočarenja (a kako sam ovo sklopio, recite?). Jer nakon nekoliko desetina tih početnih borbi shvatićete da su sve iste i da je jedina razlika među neprijateljima u oružju koje drže. Samo kraljice nivoa, kojih uzgred budi rečeno ima samo četiri, imaju malo drugačiji i teži sistem borbe. Sami pojedinci se u borbi ponašaju očajno i mislim da bi lemur bolje baratao sa mačem nego oni. Dolazićete u situaciju da vam okruži čak i po 6-7 neprijateljski raspoloženih kosookih nindži a da vam ne oduzmu ni jedan jedini energetski poen. Što je najgore, ovi situacije uopšte nisu retke, a kao što sam već pomenio umeju dosta da smore. Npr. uđete u novu prostoriju, na vas se zaleti pet pajsera, ka njih eliminirate oko vas se u sekundi stvara još pet novih pajsera koji žele osetiti oštroc vašega mača. I tako ukrug neprekidno za vreme svih 10-ak sati igre koliko će vam smaranja biti potrebno da je dovršite. Dobro neću da kažem, ima par svetlih tačaka ali su one na nekim mestima toliko trajavale odrađene da vas prosto tuga uhvati što su uopšte i pokušavali da urade bilo šta. Jedan od najgorih udaraca koji ćete nisko primiti je kopija jednog dela Tomb Raidera na kraju, kada identično kao nam draga Larica skaćete sa stalagmita na stalgmit.

Crouching Tiger, Hidden Dragon je svakako jedan od najboljih filmova koje smo imali prilike da gledamo u poslednje 3-4 godine. Fantastična akcija prožeta klasičnom pičom o japanskoj ljubavi obarala je gledaoce širom sveta s nogu. Film je dobio stotine i stotine fan klubova tako da se izgradila čitava marketinška organizacija koja je počela da pravi figurice, odeću i ostale zanimljive stvari iz ovog ostvarenja koje bi se mogle prodati. Ang Li je sa ovim ostvarenjem još jednom pokazao da je reditelj velikih mogućnosti. Film je čak dospao i u konkurenciju za oskara za fotografiju, najbolji film i naravno za najboljeg reditelja. Nažalost količina američke gluposti je nesaglediva tako da je ovaj sjajan film ostao bez nagrada. Na svu sreću dobio je mnoštvo nagrada gledalaca kojima se ideja o letećim borbama i 15-to minutnim scenama mačevanja dosta svidela. Sada imamo priliku da na PS2 uđemo u kožu glumaca i probamo se u mnogobrojnim



Kung Fu Šibanje

U igri Kung Fu Šibanje, možete dobiti i u 80 odsto situacija, možete rezanje, seckanje, moguće preživljavanje - sve u igri. Kada uništite nekog protivnika, možete pokupiti njegovo oružje, a ona koja predstavlja jedan od najgorih greje soba u kojoj su po mogućnosti oružja i jednostavno se natenane svakim oružjem. Ako tisuća protivnika koji se pojavljuju oko vas. Imate dva skilla - Naoružan i Ne naoružan, ali sa ili bez oružja. U igri možete koristiti Special Attack, što vam omogućuje da odaberete. Naprimjer, ako odaberete nekog protivnika, možete dobiti nov udarac, a ako odaberete nekog protivnika, možete koristiti samo ukoliko

zgrabite protivnika i ispritisckate nekoliko dugmadi. Opet sa druge strane Special Attack možete dobiti i u slučaju ubistva nogom ili rukom što opet otvara mogućnost za nove komboe. Ono što vaš lik uradi u tim trenucima neću opisivati jer to stvarno treba doživjeti i pokazuje kako je dovoljan samo jedan mali dobar efekat pa da igra postane zaista igra i povećava joj ocenu za 25 odsto. Ostatak šibanja je krajnje standardan osim što uvodi nekoliko zanimljivih udaraca i blok. O da, blok, njemu ću posvetiti poseban deo

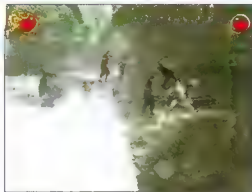
Blok - Aut

Umesto standardnog blokiranja radi što manjeg gubitka energije, možete uraditi tzv. Blocking combo koji uključuje niz raznih papazjanija koje vaš lik uradi u roku od par sekundi tipa skok-okret-prevrtanje pa ponovo

skok i što je dovoljno da izbegnete SVE udarce upućene ka vama. To isto možete uraditi i uz pomoć mača ili sekire da bi se odbranili ako vas neko gađa nekim sličnim hladnim ili toplim oružjem. Ovo može izazvati neke fenomenalne scene koje ne možete videti ni u Max Payne-u, tipa - skočim, napravim kolut, usput odbijem mačem par noževa koji su bačeni, dočekam se na noge i u trku sve živo pobijem. Još jedan veeeliki plus za atmosferu. A da ne pričam kako ga je tek lako koristiti, samo drndate L1 i oduševičete se lakoćom izvođenja

Vizuelni i audio ugođaj

Crouching Tiger Hidden Dragon je vizuelno pokušaj malog podsećanja na atmosferu filma ali nažalost veoma loš pokušaj. Dobro ne mogu ništa da kažem za akcione i poneke brze scene koje su zaista fenomenalne



odrađeni i sa dosta specijalnih efekata i odlično su prebačene sa filma. Kao što sam već ranije pomenio svi delovi iz filma uključujući i pustinju su tu, ali su ponekad, sa izuzetkom poslednjeg nivoa, dosta monotoni i nezanimljivi. Uglavnom neki zamci, ulice itd. Svaki lik je odlična replika svoga stvarnog dvojnika iz filma i time ćete zaista biti zadovoljni. Kamerom sa druge strane nećete biti. Šta da vam kažem - jednostavno loše prati radnju. Ponekad vas gubi iz vida, pri skokovima vam onemogućava pogled na neprijatelje, kad skaćete sa ivice na ivicu provalije ona vas opet okrene, pa ne znate ni odakle ste, a ni gde ste pošli. Na Leap of Faith nivou ko ne ostavi igru i ne razbije TV taj je veoma veoma strpljiv i njemu je kamera prihvatljiva. Interfejs je sasvim ok. Priča vam se ispisuje malim finim slovima, gledaćete poneki insert iz filma, sve u svemu krajnje opuštajuće posle zezanja sa

prokletom kamerom. Zvuk je prosek. Moglo je to i bolje. Glumci su u bunkeru za snimanje glasa po mojoj proceni proveli oko 7 i po minuta i često se ponavljaju. Zvuci mača, sekire i ostalog oružja su dosta čudno odrađeni. Imaćete utisak ponekad, kao da ste pocepali platno a ne nečiju drvenu štangletinu.


Završni komentar

Iako sam ja vam sad naveo mnogo minusa ove igre, ako ste fan ovo ne bi trebalo da vas obeshrabri. Mnoge zadržavajuće scene kung-fu

i ostale šibanije jednostavno razvesele čoveka. A opet tu je i onaj fini osećaj kada pomislite - ej, pa ja igram Crouching Tiger Hidden Dragon!

Iako će vas ponekad malo smoriti nemojte posustajati makar zbog priče i...i bloka i...i nekih kraljica nivoa i i...

P.S. Film pogledati barem 3 puta za vreme igranja igre. Čisto da vas malo naloži.

| beoSOFT | IGROMER | Izdavač: THQ | Zanr: Akcija | Medij: DVD 1 |
|---|---|--|-----------------------------|--------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Vibracija • Analogna kontrola | <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE | OCENE 7 6 6 | 67% |

WARNING!



NINTENDO
GAMECUBE

9.999 din

PlayStation.2

13.500 din



BeoSoft je snizio cene dve najpopularnije igračke konzole na našem tržištu pa će te tako i vi moći da oprobate kao fudbaler u neverovatnom Konamijevom Winning Eleven serijalu, izvoditi vratolomije skateboardu poput najboljih vozača u TONY HAWK PRO SKATER-u ili do mile volje maltretirati nedu prolaznike i sticati reputaciju opasnog baje u fenomenalnom GTA 3 i zamislite sve to po neverovatni ceni od 13.500 dinara za PS2 odnosno samo 9.999 dinara za nintendov favorit GAME CUBE.

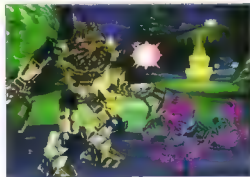
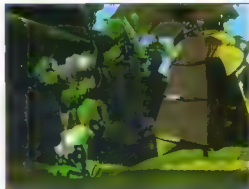
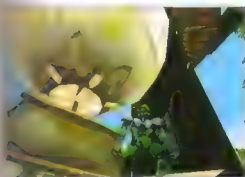
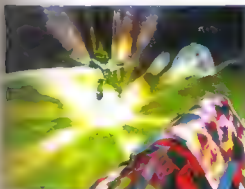
BeoSOFT

Beograd
Beograd

Gospodara Vučića 160; tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Svetogorska (Lole Ribara) 47; tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

BIONICLE: THE GAME



Kada je nešto popularno od toga izbežno pre ili kasnije nastanu i drugi medijski oblici. Takav je slučaj i sa Bionicle: najprije je došlo do crtanih filmova, a zatim do serije animiranih filmova, a sada napravljen je i igra. Ukoliko imate od 6 do 12 godina i volite Bionicle igračke ili crtani evo idealne igre

koja se igra na ostrvu Mata Nui i situacija je poznata kao Makuta je postao jedan od šest herojskih bića poznatih kao Toa. Toa će ga srede koristiti svoje različite moći da vam imati mnogo više smisla od igre. Ukoliko imate 7 godina ili ste fan Bionicle-a u ovom slučaju

3D avantura (platforma) ali ima veoma dobar sistem borbi. Protivnike ćete ubiti tako što ćete ih napadati obadje strane energije iz vašeg Toa lika, mada da bi ste ubili protivnika moraćete da naučite da tom energijom balansirate jer svaki put kada napadnete protivnika vaš skala za energiju se smanjuje. Energiju dopunjujete štitom koji ne može biti oštećen od neprijateljskih napada. Konvertujete njihovu "zlu" energiju (sa zla vas gađaju) u "dobru" koja popunjava vašu škalu za energiju. Takođe energiju možete dopuniti iz okruženja ali za to baš i ne morate. Imate vremena ukoliko imate horde protivnika za petama. U svakom slučaju koncept je interesantan, uzeti energiju od protivnika i gađati ga nazad sa istom je jedna od stvari koja stvara ovaj igri

U sam spomenuto postoji šest različitih likova sa kojim je moguće igrati

(uključujući i sedmog, skrivenog lika). Likovi se ne razlikuju samo po boji i izgledu već i po različitim varijacijama u izvođenju koja zavise od toga sa kojim likom igrate, jer svaki od njih predstavlja drugi element. Igru počinjete sa Toa Tahu likom koji je crven i koji vlada vatrom pa je nivo koji prelazite sa njim vulkanski deo ostrva, kasnije igrate sa Gali Nuva-om (jedinu ženski lik) sa kojom je moguće plivati a tu je i Lewa Nuva, vazdušni Toa, koji može da glideuje kroz vazduh kao Knuckles iz Sonic igara... Na nivolima ćete tražiti domoroce sa ostrva (Matoran-e) koji će vam pomoći da prođete kroz određene delove nivoa. Postoji još dosta interesantnih momenta u igri gde ćete na trenutak voziti snowboard ili surfovati po lavi, voziti se u rudarskim kolicima (čist avanturistički klišei) i slično tako da su nivoi i izvođenje dosta različiti, što je i jedna od jačih strana ove igre

U suštini igra je 3D avantura (platforma) pa će tu biti i dosta skakanja i sakupljanja stvari. Recimo sakupljanje "lightstone"-ova koji su razbacani po svakom nivou će vam otključavati stvari u extra meniju igre. Stvari koje je moguće otključati variraju od concept art-a do fotografija Bionicle igračka (lepa reklama)

Grafički, Bionicle je solidan, dobra prezentaci-



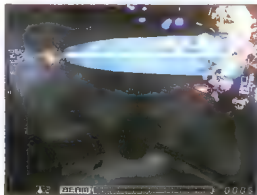
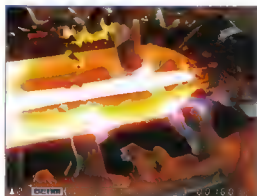
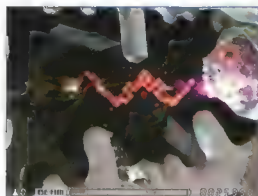
ja Lego igračka, ništa iznad proseka. Likovi su lepo urađeni i animirani, nivoi izgledaju prijatno za oči, sve je šareno i puno lepih efekata kao što su isparavanja od vrućine u daljini ili pesak koji se podiže dok lik trči kroz pustinju.

Zvuk je dobro urađen, svaki lik ima svoj originalni glas a muzika je u trbali fazonu i uglavnom ne iskače previše iz pozadine što je dobro

Igra je relativno kratka i laka što je u redu kada se uzme u obzir za koju ciljnu publiku je pravičena (6 do 12 godina) mada zbog interesantnog izvođenja može biti zabavna i starijim igračima kojima je baš ponestalo drugih igara jer će svojom raznovrsnošću zabaviti bilo koga bar neko vreme

| BOY'S IGROMER | | izdavač: EA | | Zanr: 3D Avantura | | Medij: DVD 1 | |
|---------------|----------------------|-------------|---------|-------------------------------------|-------|--------------|------------|
| | • 1 - 4 igrača | KONZOLE | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | 8 | UKUPNO 77% |
| | • Memorijska kartica | | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | 8 | |
| | • Vibracija | | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | 7 | |
| | • Analogna kontrola | | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | 7 | |
| | | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | 7 | |

R - TYPE FINAL



Sjećam se, a davno beše, šta su onomad bile pucačine

Sećam se, a davno beše, šta je onomad bio R-Type.

Da li možda i vi prepoznajete svoj momenat besmrtnosti? Ako se dobro sećam, koncept pojma "momenat besmrtnosti" potiče iz filma u kome glumi Bili Kristal - "Gradski Kauboji". Poenta je u trenutku koji se ne zaboravlja, kada ste još mali, kada ne kapirate koncepciju smrti... R-Type je meni oduvek predstavljao taj "momenat"

Imao sam osam godina, bilo je veće. Batica je doneo belu, sveže nasnimljenu kasetu od lokalnog dilera programima za ZX Spectrum - poklon meni i burazeru od matorog, za dobar uspeh u školi. Seli smo ispred TV-a i čekali beskonačno dugo da se učita igra koja je tada bila žestoko visoko ocenjena u Svetu Komputera. Jedna od najboljih pucačina ikad... Čekanje se isplatilo. On vozi brod, ja pucam. Negde oko dva sata ujutro, keva je sva izbezumljena uletela u sobu i videla kako se nas dvojica grlimo. Prešli smo treću kraljicu. Taj zagrljaj i kevin pogled i osmeh kada je shvatila da je sve u redu i da se prvi put u životu ne svadamo - to je moj momenat besmrtnosti.

Baš zbog toga smatram da sam krajnje nekompetentan da na objektivan način opišem i sagledam igru - previše me uspom-

ena vezuje za nju. Još sada kada shvatom da je ovo poslednja igra u serijalu i da je lrem-ovo (i moje) čedo, još se više plašim... Ceninim da me fanovi već razumeju. Ceninim da su garantovano već pazirali svoju kopiju, kapiram da se kapiramo drugarici

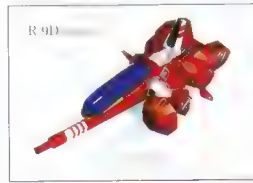
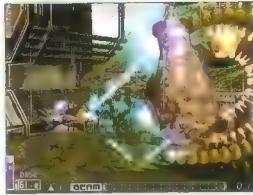
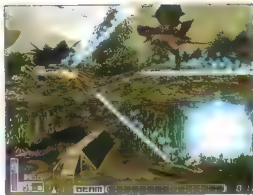
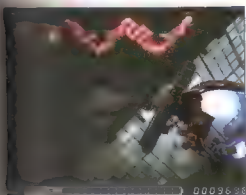
Davno je bila 1987. kada se pojavila prva u nizu igara R-Type serijala i bila je odlično primljena zbog svoje egzotične grafike, egzotičnog oružja i dobre priče koja je tada bila suvišna u igrama ovog tipa. Mislim - ipak je u pitanju 2D skrolujuća pucačina, kome, dovraga, treba priča kada je tu ekran koji curi sa desna na levo, dobra letelica, sajber oružja i gomila vanzemaljskog šljama koji u dalekoj budućnosti ugrožavaju ljudske kolonije? Priča? Ma jooook, daj da se RILJA po ekranu... Ipak tu je bila ta prokleta Bydo imperija, nekak'a višedimenziona, neprimodna sila, koja ugrozi sve čega se do'vati. R model je konstruisan specijalno za potrebe uništenja, a vi ste srećni pilot

Force je obogatio koncept igre, "žardžovan-je" primarnog oružja za veće oštećenje i sekundarna paljba su bili dogruvani u svakom nastavku koji je sledio (a kojih je

R-91



tokom godina bilo). U R-Type 2 je narastao nivo izazova, treći nastavak je definitivno zabo'o najkvalitetniju muziku od svih u serijalu, dok je R-type: Delta prvi posedovao 3D u 2D sredini, kao i najkvalitetniji grafički prikaz. Super R-Type i R-Type Leo bih preskočio, iako su i oni nesumnjivo imali svojih fanova... Nego da se vratim na sadašnjost (razara me melanholija, prim.aut.), Bydo imperiji se bliži kraj. Apolutnim razumevanjem i korišćenjem Force tehnologije skinute sa Bydo "lješina", te kombinovanjem sa R tehnologijom, sakupljena je velika flota koja treba da se izbori sa ostacima imperije i jed-



...bodi kolonije.

...sedam nivoa, a koliko se da
...odluđu da se "vрати koren-
...najbolje iz celokupnog ser-
...originalno što se tiče diza-
...ali ništa drugo i nije bilo
...moram da priznam da je
...aravajuće. Naravno, kao i
...ova ima svojih problema,
...odnose na loš balans težine
...nivoa - od Baby do R-
...neki nivoi biti preterano laki,
...ce biti bizarno teški, ali i to
...Zadnji nivoi imaju alterna-
...putanje, ali treba i vama
...za otkrivanje

...e zvučna podloga. Dok su
...na mahove vrsni, muzika
...zucarenje, barem meni. Na
...četvrtom nivou muzika pati
..."ambientale" i sniženog
...na ostalim nivoima muzi-
...nos: "pumpanju" atmosfere
...kao. Srećan sam da izjavim
...od "većih" problema.

...kratko i jasno - do sada nije
...šuter" ovog tipa koji OVOLIKO
...zгледа. Svetlosnih efekata i
...šarenilo smrti pulsnih lasera, efek-
...bosovi, sve izgleda apsolutno
...Ok, ok, tu i tamo padne neki "slow-

down" frejmaže, ali koliko je efekata i svet-
losnih izvora istovremeno prikazano - ni ovo
nije za čuđenje.

Ipak, ima jedan aspekt koji je NADIGRAO
sve ostale igre BILO KOG TIPA, a to je broj
vozila koje možete "profurati" kroz svemir...
Računajući prva tri tipa koja možete odabrati
na samom startu igre, tu je još 99 (i slovima
DEVEDESET I DEVETIII) letelica koje se
tokom igre otvaraju. Ako uzmete u obzir i da
sami možete da birate "loadout" oružja na
letelici, te njenu boju (i još ponešto, prim.aut.), to je bre mnooogo. Tu su bre
celi familije i podfamilije brodova, te modi-
fikacije i jači tipovi koji se kasnije nude
igraču. Sva oružja, Force-ovi i letelice su kon-
struisane po uzoru na sve tipove navedenog
koji su se do sada pojavili u serijalu, a ima
bogme i novih. Ok, nisu svi brodovi TOLIKO
različiti jedni od drugih, ali nisu ni isti. Pre bih
rekao da ih ima više "ordinalne" no onih
drugih, ali šta se ja pitam?
Tu je R-9 A, Shooting Star, Andromalius,
Delicatessen R-9 podfamilija(očiju mi,
smiješni su po nazivima, al SAMO po nazivu-
ma), Midnight Eye, Kiwi Berry, R-13 i R-X

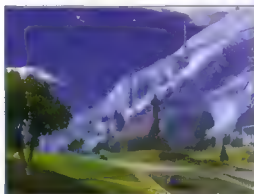
Poslednji iz R-13 serije je najbrutalniji od
svih, ali, samo ako izostavimo brod br. 102
Ne, o njemu vam DEFINITIVNO neću ništa
reći, osim da se (apsolutno bezrazložno) zove
"Grand Finale" (al' Grand Finale bez Suzane
Mančić), a vi vidite zašto (nema Suzane i
zašto ima taj naziv)..

Još inovacija? Može? Charged shot opcija
sada ima tri stepena. Ok, nema je baš
odmah, ali na kasnijim nivoima je veoma
prisutna. Sada su tu BEAM, HIGH i STRONG
Ovaj potonji će vam biti od velike pomoći
kada su kraljice na najtežem nivou (R-Typer)
u pitanju, iako treba 10-ak sekundi da se
skrčka, 10-ak sekundi kada ste EXTREMNO
ranjivi. I tu nije kraj (ri-ti-tidi-ri-ti-tidi
x2, prim.aut.), posebna inovacija je AI duel

Šta da vam kažem? Još jednom lepom pri-
ateljstvu dode kraj... A i nije bilo kratko pri-
ateljstvo - skoro dve decenije, još od prvog
"Tajpa" koji je "rođen" 1987. pa sve do
danas. Jedino mi je žao što ga sahranjuju u
cvetu mladosti - sa 16 godina... Šta drugo da
kažem - počivaj u miru i večna ti slava!

| | | | | | | | |
|---------------------------|---------------------|-----------------|-------------------------------------|--------------|----|--------------|-----|
| beat ISOMER | | izlavlavač: TDK | | Zanr: Vožnja | | Medij: DVD 1 | |
| KONSOLE | • 1 - 2 Igrača | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | 10 | UKUPNO | 84% |
| | • Vibracija | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | 9 | | |
| | • Analogna kontrola | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | 6 | | |
| | | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | 9 | | |
| | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | 8 | | |

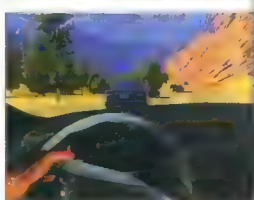
MERCEDES WORLD RACING



Kako ja sagledavam stvari, postoji svega nekoliko načina da neko od nas, "običnih smrtnika", ispuni svoj vozni park najnovijim Mercedesovim aždajama. Pošto većina tih načina podrazumeva ubijanje velikog broja ljudi i(li) trgovinu raznim opojnim supstancama, bolje da se sada ne udubljujem u detalje. Ipak, nikad se ne zna ko ovo čita... Za sve one koji žele da u bar neku ruku iskuse vožnje najboljih "Mečki", a pritom ne bi da ulaze u konflikt sa pripadnicima organa vlasti, TDK je spremio prvu "Isključivo Mercedes" trkačku igru zaista inventivnog naslova - World Racing. Igra nesporno predstavlja fenomenalnu reklamu za ovog giganta industrije automobila. Pitanje koje se odmah nameće jeste da li se na toj reklamci cela stvar završava, ili ova igra poseduje i nešto više od slavnog imena u naslovu. Pa, sad, kako se uzme

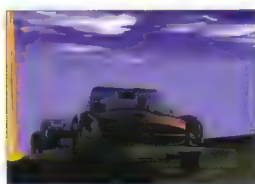
World Racing mora da je prva trkačka igra u kojoj većina igrača neće provoditi vreme trkajući se. Zapravo, gotovo sva zabava u ovoj igri leži u istraživanju ogromnih, širokih prostora van same staze. Sve što u pozadini vidite (udaljena planina, most i slično) možete svojim vozilom dostići ako sedite sa staze. Uvhaćivati sebe kako se satima prosto vozikate unaokolo tražeći mesta sa kojih se pruža lep pogled da biste se oda-

tle divili pejzažu. Na žalost, divljenje je u 99% slučajeva jedino što možete da radite, jer je nemoguće rušiti objekte van druma. Drveće, krave, ljudi, čak i "nevidljivi" bombarderi - ni jedno od njih se ne može opipati prednjim branikom vaše "Mečke". Zašto ne mogu da gazim krave? ZAŠTO? Zgrade su, pak zaštićene impresivnim nevidljivim poljem koje vas sprečava da se po njima vozikate, što često dovodi do frustrirajućih situacija (npr. kada u Meksiku počnete da se uspinjete uz astečku piramidu na pola vas zaustavlja nevidljivi zid). Razočaravajuće. Naravno, ovo bi ipak trebalo da bude trkačka igra, a ne "vozikaj se unaokolo i traži cool stvarčice" igra, pa je prisutno, dakle, mnoštvo modova poput pojedinačne trke, šampionata, trke na vreme itd. Ukratko, problem sa svim upravo navedenim je što jednostavno nije zabavno, već više zamorno. Ilustracije radi, već u prvoj trci će vas dočekati AI koji prosto ne ume da pogreši - uvek ide apsolutno najkraćom putanjom što morate i vi konstantno činiti ukoliko mislite da ih uopšte pristignete. Samo jedno manje izletanje sa staze automatski znači "piši - propalo". Olakšavajuća okolnost je što se od vas na svu sreću ne traži da u svakoj trci pobedite, jer sa bilo kojim od prvih šest mesta prolazite dalje. Ono što morate poštovati jesu "fair-play" (ne smete udarati



i gurati druge vozače) i "Discipline" (nema silaženja sa puta kako biste iskoristili prečicu).

Što se tiče fizike u igri ona je u najvećoj meri ispoštovana. Kola imaju realnu težinu i inerciju dok su na tlu, a kada se za trenutak sa svih četiri točka nađu u vazduhu počinju pomalo da "plutaju" (odskakuju više nego što bi im težina u realnosti dozvolila). U svojim najavama, autori su obećavali čak sto različitih modela Mercedes. To je samo delimično ispunjeno. U suštini postoji samo 26 automobila od kojih svaki ima više različitih verzija, pa se tako sve ukupno može doći i do tog famoznog broja sto. Malo otrcano ali šta je tu je... Odabir vozila za određenu stazu je od izuzetne važnosti. Ako recimo ži-



...odaberete CLK Coupe, vrlo...
...u nekoj od mnogobro...
...od dobrih stvari u ovoj igri...
...obrađen damage modelling...
...možu oštetiti na mnogo...
...još bitnije ona počinju da...
...kada je samo ponašanje...
...Ako, na primer, dogurate...
...deset procenata, vaš auto...
...razvijati brzinu veću od 40Km...
...biste sva ta sjajna oštećenja...
...dobro, i to BAŠ DOBRO...
...vožilo, jer je Mercedes sve...
...može prikazao kao gotovo...
...Ako padnete sa visoke litice...
...biste se pritom prevrnete, oštećenja...
...razmatra. Ukratko, Mercedes nam...
...poručuje - "Vidite kako su naši...
...kupite u realnom životu sebi...
...tako siguran...". Kada bi u...
...kao u igri, u Mercedesu bi...
...praktično besmrtn.

Što se tiče tehnikacija u World Raceru, one su kao i cela igra uostalom, sasvim prosečne. Kola su spolja lepo modelovana, a posebno je interesantan enterijer koji se kod svakog vozila može osmotriti pomoću analogne palice (kada koristite pogled iz prvog lica). Ono što je zaista impresivno i predstavlja najbolji aspekt igre su sjajne, realistične pozadine. Ako pridete veoma blizu nekom objektu može se javiti poneki grafički bag, ali preko toga možemo i preći. Zvuk motora i škrife guma je urađen na zaista visokom nivou, što se ne može reći i za zvuk prilikom sudara koji je gotovo identičan bez obzira da li ste se kretali brzinom od 150 ili 15 milija po sat.

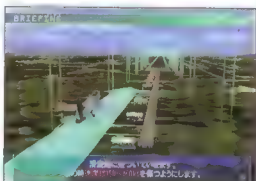
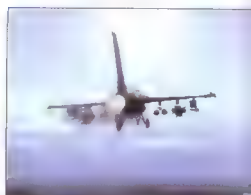
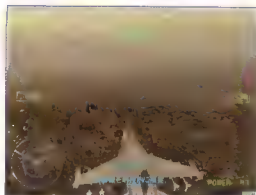
Muzika je pretežno tehno i rok i zadovoljavajućeg je kvaliteta

U žanru kao što je ovaj, potrebno je da igra bude zaista vrhunska, da ne kažem baš najbolja, da bi pridobila pažnju publike koju su McRae, Gran Turismo i ostali slični naslovi već razmazili. Mercedes Benz World Racing je zaista daleko od toga. To je samo još jedna prosečna igra u nizu koja će zaintrigirati jedino fanatične zaljubljenike u Mercedesov brend. Svima ostalima predlažem da odaberu nešto drugo iz široke palete dobrih vožnji za PlayStation 2.

| | | | | | | |
|--|----------------|--|---|----------------------------------|-----------------------------|------------|
| boonus | | IGROMER | | Izdavač: TDK | Žanr: Vožnja | Medij: DVD |
| <ul style="list-style-type: none"> • 1 - 2 igrača • Vibracija • Analogna kontrola | KONZOLE | <input checked="" type="checkbox"/> PS2 <input checked="" type="checkbox"/> GC <input checked="" type="checkbox"/> X BOX <input checked="" type="checkbox"/> GBA <input checked="" type="checkbox"/> PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE 7 5 6 6 | UKUPNO 65% | |



ENERGY AIR FORCE



Kladim se da ima gomila vas koji ste se toliko puta pitali zašto se niko pametan ne seti da napravi pravu ozbiljnu simulaciju borbenih aviona za PS2. Dosadašnja izdanja bila su sva manje više arkađnog karaktera, za koji mnogi misle da u potpunosti priliče igrama za konzole. Ja ipak mislim da nije tako i da ima mnogo igrača koji bi za promenu igrali nešto barem malo kompleksnije od klasičnih shoot 'em up arkađa. Kada pomislite na ovaj žanr na PS2 konzoli, odmah vam sigurno pada napamet čuveni Ace Combat serijal koji se proslavio upravo svojom jednostavnošću i instant akcijom. Pritom nije zahtevao ni mrvu dodatnog angažovanja niti razmišljanja o bilo čemu, važno je bilo samo stalno držati prst na obaraču i imati brze reflekse. Možda se upravo zato pomenuti serijal toliko proslavio, jer zasigurno prosečni korisnici ne žele mnogo maltretiranja i sasvim im je dosta, da im se ceo upravljački sistem bazira na svega nekoliko tastera. Japanski proizvođač Taito je skupio hrabrost i na tržište izašao sa jednom ozbiljnom simulacijom pod pomalo nezgrapnim nazivom Energy Air Force. Da bi postigli što veću realističnost tvorci ove igre angažovali su kompletan tim ljudi koji je zadužen da se što bolje u stvarnosti upozna sa pravim avionima i realnim uslovima u kojima oni rade, kao i performanse koje postižu, mogućnosti itd. Između ostalih, tokom razvoja E.A.F. saradivali su i sa Lockheed-Martin kompanijom koja je zaslužna za stvaranje čuvene F-16-tice i još nekoliko drugih slavni borbenih aviona. Imali su na raspolaganju i pregršt informacija i instrukcija od ni manje ni više nego oficira i podoficira japanske protiv-vazdušne odbrane (eh ti ljudi japanci, čega se još neće setiti). Takođe tvorci igre su za potrebe svog ostvarenja snimili i semplanovi zvukove pravih aviona koje su kas-

nije implementirali u igru. Takođe u igri su predstavljeni i fotorealistični cockpitovi (pilotске kabine) koji su do detalja identični onim sa kojima se piloti sreću u pravim avionima. Kabinu je tokom igre moguće posmatrati i iz trećeg lica (odnosno pravog prvog lica, tako što ćete gledati kroz oči pilota umesto da samo vidite zumirani gornji deo za navigaciju) tako da će svi koju budu igrali igru imati priliku da vide kako stvarno izgleda voziti jedan borbeni avion. Ljudi iz Taito su išli čak toliko daleko da su čak i lokacije na kojima se odigravaju misije urađene po pravim satelitskim snimcima realnih lokacija.

Potpuno je neverovatno sa koliko su perfekcionizma i truda ovi ljudi ušli u ovaj projekat sa ciljem da nam predstavljaju jednu što je moguće bolju igru. Kroz deset misija, običi ćete bukvalno celu planetu, jer se one odvijaju na najrazličitijim mestima. Počevši od centralne i istočne Azije preko Bliskog Istoka, Afrike i tako redom. Sami zadaci variraju u zavisnosti od lokacije, tako da ćete igrati ofanzivne, defanzivne kao i search and destroy misije. Što se aviona koje možete voziti u igri tiče, ima ih zaista mnogo što je stvarno za svaku pohvalu. Počet ćete igru sa F-16, a ostale avione možete otključati polazajući različite testove u licence modu. Testovi se svode na savladavanje novih tehnika upravljanja i manevara na željenom avionu. Kada ispunite uslove možete se smestiti u bilo koji od sledećih aviona a na



raspolaganju su vam: F-22 Raptor, F-35 V/STOL fighter, F-117, U-2, C-130, SR-71 i još nekoliko drugih. Velikim izborom aviona imaćete i više kombinacija za vaše wingmane (saborce u eskadrili) kojima takođe možete birati avion u zavisnosti od toga kakva vam vrsta podrške treba.

Grafički igra izgleda zaista impresivno, prosto nemam toliko reči kojima bih mogao da vam dočaram koliko sve dobro i kvalitetno izgleda. Prosto se vidi kada neko uloži trud umesto da kao po običaju zbrzava proizvodnju da bi sustigao rokove. Ako se ozbiljno pride poslu rezultat nemože da izostane i mora doći u vidu sjajne igre baš kakva je i Energy Air Force - simulacija koje nešto stvarno posebno, što svaki ljubitelj borbenih aviona jednostavno mora vrstiti u svoju kolekciju.

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---|----------------|------------------|-------------------------------------|--------------|--|---------------|---|---------------|---|---------------|---|---------------|---|---------------|---|
| | IGROMER | izdavač: TAITO | Zanr: Simulacija | | Medij: DVD 1 | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> 1 igrač Vibracija Analogna kontrola | KONZOLE | PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | <table border="1"> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>9</td> </tr> </table> | PLAYSTATION 2 | 9 | PLAYSTATION 2 | 9 | PLAYSTATION 2 | 9 | PLAYSTATION 2 | 9 | PLAYSTATION 2 | 9 |
| | | | PLAYSTATION 2 | 9 | | | | | | | | | | | | |
| | | | PLAYSTATION 2 | 9 | | | | | | | | | | | | |
| | | | PLAYSTATION 2 | 9 | | | | | | | | | | | | |
| | | | PLAYSTATION 2 | 9 | | | | | | | | | | | | |
| PLAYSTATION 2 | 9 | | | | | | | | | | | | | | | |
| GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | |
| X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | |
| GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | |
| PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | |



MAKSIMALNA

zabava!

SVE U JEDNOM!

- Igrajte najbolje igre!
- Gledajte DVD filmove!
- Posajte muziku sa Audio CD-ova!



- 3D Emotion Engine
- 300 procesor
- 100 poligona u sekundi
- 24 kanal
- DVD x4
- 100% gledanja DVD filmova

NAJNIŽA CENA

PlayStation®2 13.500 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti • Societe Genneral

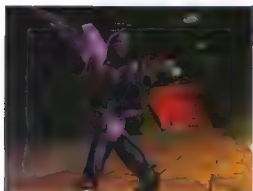


BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH



Dela da vidim koliko vas ima tamo mladih koji su imali prilike da čitaju staaarog, dobrog sudiju Dreda.. Nema vas mnogo među mladarijom, vidim, ali šta se drugo može očekivati kada nijedna od domaćih firmi koja se ozbiljno bavila izdavanjem stripova, nije namakla resursa da otkupi licencu za jednog od najbrutalnijih heroja sutrašnjice? Cenin, vajstinu, da isto tako mnogi od vas ne bi ni znali za postojanje jednog takvog heroja da onomad nije napravljen film sa majmunolikim Silvesterom (koji je PROPAST i BLJUŽGARIJA najgora vrste, 'falavamlepoljubivvasbatica, prim.aut.) ili da u slično vreme nije izbačena igra sa Segi Mega Dravj 2. Oni Brutalno stanji (mislim na one preko 79. godišta) se zato najverovatnije sećaju strip revije "Laser" u kojoj je izašlo dvadesetak epizoda gorenavedenog heroja, koji je inače najveći šmeker u istoriji štampanih strip izdanja.

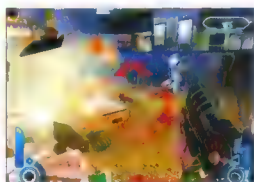
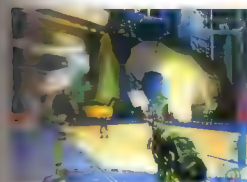
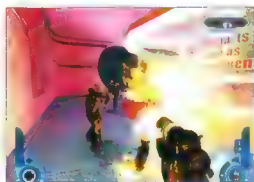
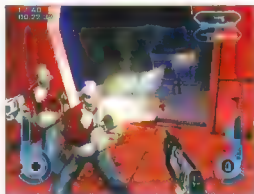
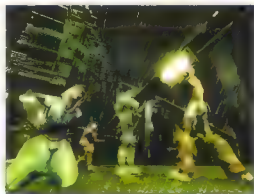
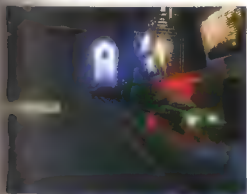
Sajberpank se kao pravac deli na tri podvrste (makar što se mene tiče): Dark Tomorrow, Distant Future i Post Apocalyptic. U prvu kategoriju se ubrajaju (primeru radi) knjige Vilijama Gibsona (valjda sam spominjao, al neće da boli, prim.aut.) tipa "Neuromancer", "Goreći hrom" (ne znam da li su ga tako preveli kod nas, kad smo već kod toga, ne znam

ni da li su ga PREVELI, imao sam sreće da nabasam na njega u originalu, prim.aut.), "Sve sutrašnje žurke" (All tomorrow parties) i one su smeštene u ne tako daleku budućnost (dvadesetak godina od sada). Star Wars serijal se može smestiti u drugu kategoriju (iako počinje sa bajkovitim pristupom "... long time ago in a galaxy far, far away..."), dok ovom potonjem pripadaju - recimo Fallout i Judge Dredd. Iako sam veliki ljubitnik kategorije Dark Tomorrow, Postapokaliptik je keval

Sada, radnja se dešava u 22. veku (što definitivno jeste budućnost i popilično je daleka), nakon "nekolicine" nuklearnih katastrofa i ratova. Zemlja je velika pustara, radijacija i toksični otpadi na sve strane, mutanti i goniči robova divljaju izvan gradova. Ali postoji nada za čovečanstvo - veliki megalopolisi, koji su prenatrpani ljudima, a kojih baš i nema mnogo (ni ljudi, ni megalopolisa, prim.aut.) U jednom od njih obitava Dredd - savršeni sudija. Genetski stvoren kombinacijom DNK svih najboljih sudija, od malih nogu obučavan da podržava i sprovodi zakon, zanemarujući socijalne datosti, emocije i vremenske uslove, pomaćkanje sapuna i dezodoransa... Oh, da on je sjajan! Prijavljuje od Prijavog Harija (ali samo što se higijene tiče), brži od razjarene pantere i jači od bizona-kamijona-avijona. On

nije čovek - on je oličjenje zakona, jer kako i sam ima običaj da kaže "I am the LAW!"

Pošto su mnogi gledali film, znaju da je pravni sistem potkazio i da se nema vremena za skupe i duge parnice, posebno u gradu koji ima duplo više stanovnika nego što je kapacitetom predviđeno. Zato su i uvedene "sudije", uniformisane baje koje jašu na zlin motorima kroz Mega City 1 i sprovode zakon. Oni su istovremeno žandari, sudije, porota i dželat i to je ono što čini da oni budu neverovatno kul. Naravno, u gradu koji je prenaseljen, svi su potencijalni prestupnici (perp's, kako ih u serijalu od milošte zovu, što je u međuvremenu skraćena od "perpetrator", odnosno "krivac, izvršilac", prim.aut. mnoštvo stvari se smatra prekršajem (konzumiranje kofeina, šećera, pušenje na nedozvoljenim mestima, bacanje đubreta na ulici, prostitucija, pisanje grafiti...), a svaki prestup se brutalno kažnjava (kafa sa šećerom - 3 do 5 godina zatvora, bez šale). Naravno, ni sudije nisu bez kontrole. Jedan ima titulu vrhovnog sudije, a ako neki od sudija "podlegne pritisku" i sam "povilenči" tu su posebni odredi - Džudikatorji (Special Judicial Squad ili skraćeno SJS).



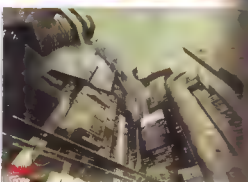
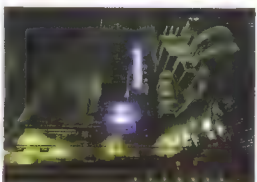
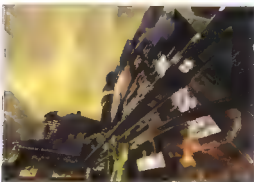
pošto ima mnogo ljudi na koje se može osloniti, neki od sudija imaju posebne sposobnosti. Oni pripadaju PSI odredu - posebnoj policijskoj jedinici (prekognicija, gledanje u budućnost). Kada nešto nije jasno, oni mogu vidjeti u budućnosti. Zašto vam se to čini poznato? Pa, zato što igra nije samo o Dreddu, već o svijetu koji ga okružuje. U univerzumu koji je koncipirao John Wagner (i zato što igra uključuje i gornji dio teksta iz stripa). Šta više, ako se sjetite iz stripa Sudijske Smrti, tada ćete zadržati u kojoj se Dred prvi pojavio - to nije to. Igra je koncipirana na strip, ali nema direktne veze s njegovim epizodom. ČAK I John Wagner je pomagao da se igra razvija "storyline", iako nije koncipirana zapleta.

Dakle - postoje paralelne dimenzije, a iz jedne od njih dolaze mračne sudije. Ukupno ih ima četiri, ali ja ću samo pored Death-a da pomenem i Mortisa, al' to je sve od mene. Kako god, svojim akcijama, Dred je prouzrokovao utamničenje mračnih sudija, koje, kako saznajete uskoro, pripadnici kulta Smrti žele da oslobode. Samim početkom igre ste u centrali u Halama Pravde, gdje započinjete osnovni trening (uhodavanje u komande i upoznavanje sa funkcijama). Ubrzo izlazite na ulice i počinjete svoju karijeru sudije. Nedugo zatim, sudije PSI odeljenja najavljuju kugu koja preli da pomon Mega City, a MOŽDA izazvano tim dolazi i do epidemije vampirizma u megalopolisu. Može li se Dred izboriti sa svim tim? JAKAKO!

Što se oružja tiče, sve je maksimalno ispoštovano, po PS-u, kao što je predloženo i u stripu - tu je sudijski pištolj Lawgiver sve sa raznovrsnom municijom, onda je prisutan

Law Rod (automatska puška) i Judge Pump (pumparica). Kako su meni ova dva poslednja neinteresantna, rado bih vas uputio u municiju Lawgiver-a. Tu je municija za probijanje pancira (AP), standardna municija za regularne situacije, zatim tu je i prateća (heat-seeking) koja ne nanosi toliko oštećenja, ali je zato u pojedinim situacijama zlata vredna. Tu su i zapaljivi metci, kao i moj lični favorit - rikošet. Rikošet metci su i više nego korisni kada je zabađanje teških ili dobro zaštićenih prestupnika u pitanju (kill the perp! što bi rekao Dredd, prim aut.). Od tipa municije koju koristite zavisi i izgled kursora, a prisutan je i dinamički nišan (ma znate već, ko u Kaunteru i Bedfordu), ako stojite mirno on se suzi i na taj način poboljša oreciznost, dok se malo širi dok ste u pokretu, otežavajući vam nišanje.

Kada dođete do prekršioca, pritiskom na dugme privodite, izričete kaznu, a ako se

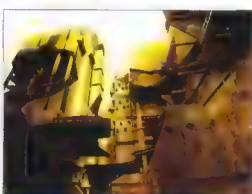
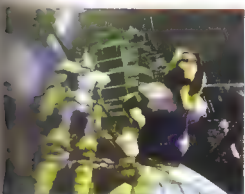
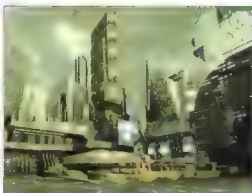


MARSA protiviti tome - izborite se sa tim. Opcije koje vam stoje na raspolaganju su manje ili više ograničene. Ako je lakši prekršaj u pitanju počinilac će možda pokušati da beži: Vi izvadite pištolj i kažete "Stani žibo, znam ti ime!". On posluša, sve je ok, "zamardeljate" ga i kul. On NE posluša? "Kažete" mu Lawgiver-om dva-tri puta iznad glave ili oko ušiju, on stane - raširi ruke, vi mu zviznete "lisičine" pa opet na mardelji... On NE stane i NE raširi ruke pred pravosudnim organom, već uzme da puca po vama i nedužnim prolaznicima? Pa upravo vama je dao OK da i vi "kažete" metak ili dva E, tu sad treba da budete šmekeri - da ga NE ubijete (ja sam VRLO TEŠKO odoleo porivu, al pred očima mi je bila slika Dreda i o'ma mi je bilo lakše...), već da ga ONEOSPOSOBITE - kako - to je već na vama. Jal' ćete da ga ustrelite u ruku u kojoj drži oružje, u samo oružje ili u nogu - od volje vam, samo se trudite da ne budete ishitreni. Vi ga izranjavate

a on NASTAVLJA da puca? Ma UBIJ stoku najbrutalnije moguće (naravno, vodeći računa o civilnom stanovništvu) i - tu mi je igra zasijala - efekat smrti. Tehnologija poznata kao "Ragdoll" koja pruža utisak "nikad dve iste smrti". Kao marioneta kada joj presećete konce - skijoka se; ako nastavite da ga rašivate - mrda rukama i telom u odnosu na mesta ulaska metka; mlata rukama, vrti se u krug, pada na lice, na dupe, na kičmu. FE-NO-ME-NALNO! Ne ubijete ga već ga spaljujete? "Nena problema", ostaće kostur umesto njega

Al' nije sve u "prangijatu", iako bi ja najbolje obožavao da bude - tu su Judikatori Oooo-da, ako preterujete, oslobađate zločince sa težim prekršajima, a ubijate one sa lakšim, opašće vam "kredibilitet" kao sudiji, pojavice se indijanci iz SJS-a i tu će igri biti kraj. Ali sa druge strane, ako ste priči šmekeri, pratite proceduru i radite sve po

zakonu - sve će biti ROZA! Zašto b... toga pridržavali?? Aaaalo bre, PAJSE... nije sudija Dred hladnokrvni ubica, tu... što ga čini najluđim - on je sudski zakon... dve noge, ladan k'o GEMIŠT, "pre... kano lija i instinktivn kao SPAJDER... Jedin dobar komentar u filmu (omražen... filmu) je "I do not break the law... THE LAW!!". Mislim, neće prezati da... nokrvno ubije klinca od 15 godina, a... "klinac" drži automat i bljuje iz njega... punoj ljudi. Neće prezati da osudi bac... godina zbog konzumiranja nedozvo... supstanci. Ne bi se ustručavao da... rođenu MAJKU ako nosi pištolj bez doz... Na kraju krajeva, on je lično osudio... genetskog blizanca Riko-a na robiju. U s... nije ga osudio - jedini put kada Dred... imao srca da donese presudu - ali... odveo u centralu, gde su Rika osud... doživotni prinudni rad na Titanu (zato je film NEBULOZAI!!



...ja PRO - TE - STU - JEM!...
...tu sam stao. Izvinjavam se
...kada je Dred u pitanju
...osetljiv. Znači, što bolje odi-
...11 misija u Story modu, dobi-
...čin (Cadet, Rookie, Street
...udge, Judge Dredd). Što vam
...to više modela za "Battle"
...ve modela otvorite to će vam
...Arcade mod", a što vam je
...ade" mod, to je raspakovaniji
...Kapito? Sve je povezano
...budete dobar sudija... to je

...an (u odnosu na 90% igara u
...odu) - "behaviour pattern"
...osim glavnih zadataka svaka
...drugačija, jer se svi drugačije
...svi prave različite prekršaje, a vi
...ih uočite. Što se tiče glavnih
...nema ni pomena od monoton-
...u prilici da ubijate likove, da ih
...spašavate, sakupljate vitalne
...uništavate opremu...

...ke tiče, iako nije savršena... kao u
...uma je kvalitetna, a tim Rebellion-
...sao specijalan endžin koji i
...na da pokaže i doprinese mračnoj i
...enoj atmosferi Mega Sitija. Reč je o
...endžinu koji će (kako momci iz

Rebelliona kažu) krasiti još neke igre koje se
već naveliko planiraju. Znači - Dred je mrak,
efekti su mrak, ceo grad je mrak, krv prska
na sve strane... a kako drugo nego kroz
MRAC.

Zvuk je ljut. Muziku nisam toliko pratio,
pravo da vam kažem, bila mi je APSOLUTNO
BESPOTREBNA. "Odvruja" sam neki hard-
kor na zvučnicima i uživao u zvučnim efekti-
ma igre. Pored "oneline"-a, fraza koje su
neponovljive i kojih ima buljuk (tipa "Kad te
zucknem, bacicu te u "Grčica Milenka",
"Mali će ti biti Mega Siti ako ne staneš." ili
"Prosuću ti krv po asfaltu /monoreju
/pločniku/"prokletoj zemlji"!!!) (Cursed
Land, kako se naziva sve što je ostalo od
PLANETE a da nije Megacity, uglavnom se
misli na radioaktivne pustare, prim aut.), tu
je i dinamičko rasprostriranje zvuka. Baja priča
sa daljine - kao da šapuće. Što ste bliži to ga
bolje čujete. Privedete ga i vodite ga,
okrenete glavu od njega, on se za nijansu
utiša... perfektno. Svi ostali zvuci koji su zas-
tupljeni u igri su "sasma" ok i adekvatni

Zamerke? Ima, nije da nema... Recimo...
Mmmmm, pa nedostaje LAJV multiplejer.
Mislim, možete da igrate ko-op sa ortakom
svih 11 misija, možete da igrate Beł mod, ali
nema pravog multija. Eto, simpatično bi bilo
kada bi mogli da vidimo one silne modele
(Sudija Anderson, Demarco Pi...) koji se
otključavaju za beł mod u jednoj "uživo"
igri, al' da ne preterujemo, igra ima dovoljno
materijala i ovako. Eto, sada mi pade na
pamet. Žao mi je bilo kada sam saznao da
ima samo 11 nivoa, ja k'o FAN bi voleo da ih
je bilo 316, ali mene opet niko ništa ne pita.
Da li će vam se igra svideti? HA! Pa ko sam
JA da SUDIM? Znače kako... Uzmite je i
SUDITE sami... Videćete, nećete sumnjati u
sopstveni SUD (AAA-III kako gotivim kada se
ovako poigram rečima, pravi sam ŠERET,
prim aut.) UŽIVAJTE!!!

E, da... Kad smo već kod suđenja, zahvalio bi
se glavnom sudiji za MAKSIMALNO KOREK-
TNO suđenje na utakmici sa Realom, kao i
Albrektu Nađu, koji je onako MAJSTORSKI
zunuo onog fegetara Bekama kopačkom iz
unutrašnju stranu butine. Hvala vami

| | | | | | | | | | |
|--------------|--|---|--|--|--|----------------------------------|--|--------------|--|
| BOYUS | | ROMER | | izdavač: | | Zanr: Akcija | | Medij: DVD 1 | |
| | | KONZOLE • 1 igrač • Vibracija • Analogna kontrola | | • PS2 <input checked="" type="checkbox"/> • GC <input checked="" type="checkbox"/> • X BOX <input checked="" type="checkbox"/> • GBA <input checked="" type="checkbox"/> • PSONE <input checked="" type="checkbox"/> | | OCENE 8 8 9 9 | | 85% | |

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH



U vas - stariju bagru, nikad nisam sumnjao da ste upoznati sa lepotama MTV-a, još od najranijeg doba satelitskih i kablovskih prenosa, nego, ovi "lišamani" - to bre sve odraslo na CD-u i DVD-u, pa zbog radi toga nisam siguran da li su upoznati sa tematikom i da li su barem jedared imali prilike da sagledaju brutalnu umetnost "claymation"-a predloženoj vascelom čovečanstvu kao Celebrity Deathmatch... Neki mlađi misle "Jok - ti si, nakazo škrobzuba, imam sve epizode još od 1998. na Di-Vi-lks-u, ne živimo u Niodaklencima ili Čečeniji i (za divno čudo), svi ZNAMO da koristimo toalet papiri", al' ima tu i nekih "malečkih" koji nemaju sreće da poseduju znanje ili dovoljno informacija o pomenutom serijalu, pa na sebe preuzimam ulogu da im pojasnim

U principu se radi o humorističkoj "seriji", crtaču rađenom u claymation tehnici (likovi od plastelina, snimani kadar po kadar), a koji prikazuje razne američke "selebritije", odnosno poznate ličnosti kako se na brutalan način razračunavaju u ringu. Sve je dozvoljeno, tu su komentatori, tu je publika koja navija i tu je gomila krvi... Jedna od meni omiljenih je bila kada su se Leonardo Di Kaprio i Džek Nikolson župali, grebali i grizli "kao dve devojčice oko poslednjeg čokoladnog mleka", a tu su bile i varijacije tipa "Royal Rumble" (samo sa adekvatnim nazivom, koga se - nažalost - ne sećam), kada se čitav niz poznatih ličnosti kida, lom i bode različitim gumama i oštrom objektima. Ma, iskren da budem, tupim njihovih poznatih

ličnosti meni je bila nepoznata, što i nije za čuđenje - mislim se, baš sam zainteresovan za to ko je gradonačelnik Los Anđelesa ili vodeća kantri pevačica (sumnjam da iko u Srbiji sluša kantri muziku, ali cenim da i takvih ima, pa bi ih ovom prilikom pozdravio - i meni je Doli Parton veoma seksi... prim.aut.)

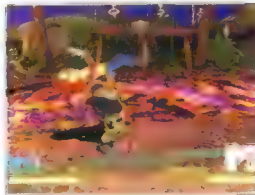
Prvo što mi pada na pamet je očigledno pitanje - zašto se, dovraga, ovoliko dugo čekalo da bi se izbacila igra na datu temu? Mislim, celo čovečanstvo gotivi da konzumira "treš" američke kulture, mogli su i ranije da igru konstruišu - cenim da bi bila drastično uspešnija u doba kada je CDM bio u "jeku" i kada je bio "dayaya" popularan... Onda, sledeće što mi nije jasno - što bre dušmani sponzorski nisu uložili veće novce u konstruisanje igre - tako bi bila jakog kvaliteta, a ovako je ispala sasvim osrednja

Ok, da krenemo redom sa nedostacima.. Prvo što bode oči je, jakako, grafika. Likovi su nekako "plastični" (pa jel si malopre rekao da su od plastelina, šta se sad buniš lajavče maton - prim. ur.), na momente mutni, stubasti, "zdrvenčeni" i relativno "kabastu", facijalne animacije ne dolaze do izražaja, a to je ono što je vazda predstavljao jedan od zaštitnih znakova igre. Srećom, drugi zaštitni znak igre je u potpunosti i krajnje verno prenesen na "mlatimudijalnu" verziju - promene na licu, telu i odelu učesnika meča. Ovde se stvarno da primetiti kada nekom odvalite usta, jer natiču i bubre, tu je stari dobri Vidosav Šljivančanin

(masna, podbula, crna ŠLJIVA na oku), odeću pretvorena u rite, ubodne rane, i naravno - Krv, KRV, KRV! Mnoštvo krvi, čak šta više (ZNAM da nije gramatički ispravno, al' MNOGO volim da konstim, ljubivasbatica, prim.aut.)! Veoma pozitivna stvar je recimo to što možete da rasprostrte takmaka po patosu ringa i da mi odigrate "kranijalno kolo" - dipanje, ripanje, stepovanje po lobanji, licu i poprsju gorenavele denog (sine, ja kad opletem "moravac" pe Marilyn Manson-u, ima više krvi nego u svim filmovima Bate Životinje ZAJEDNO, prim.aut.)

Onda je tu pomanjkanje "izazova". Rea- gledano, okraj NE MOŽE da traje duže od minuta, jer kada shvatite da je dovoljno prekompijuterski kontrolisanom neprijatelju i besne zamrljati nekoliko puta po kontroleru - borba je već gotova. Mislim, tu su tri nivoa napada, tu je specijalni potez, al' nekako nemaju realnu pri- menu. Još svi neprijatelji kao da nisu neprijatelji već lutke za "maltret", očiju mi, ako ne igrati sa drugim igračem, kao da ne igrate uopšte. Igra mi više liči na softver za oslobađanje od stresa, al' šta da se radi - nisam je ja pravio je samo pljujem

Pa su onda tu oružja, neka brutalna (motom testera), neka blesava (ispaljiivač teniskih loptica!), a skroz suvišna, jer i ovako skraćuju trajanje i onako kratkog meča. Srećom, tu je makar "pikapovi", koje je bolje prepuštati neprijatelju, kako bi se borba produžila za tričavih dvadesetak sekundi, a koji obnavljaju energiju, ubrzavaju ili dižu "nivo oklopljenosti"



...za zastupljenih u igri, neki su i...
... (Miss Cleo, Carrot Top), al...
... informacijom da se tu nalazi...
... tenis' Rodman, već...
... imenuta Merilin Menon i Tomi Li...
... Pamelin bivši, ili su se opet...
... znam, ne sećam se, ko će to dvoje...
... da otprati... prim.aut.).

... zvuk koji je bio OKOSNICA čitave...
... NEMAJ Nebulozni komentar,...
... i prozivke, kao i "nap...i" i...
... KRITIČNO manjkaju. Čak su i...
... (Džoni Gomez i Nik Dajmond)...
... pojam, te i pored raznih opcija za...
... konste neke rutinske koje možete...
... bata u jednom meču... Plitko, veoma...
... zmo! Makar je muzika dene-dene, a...
... meni dibidus nepoznati - The Kicks,...
... nite, Pay the Girl...

... jedan svetao momenat - opcija za

kreiranje svog "celebrity"-ja. Ovo je skroz ok i maksimalno kul. Ja sam za lične potrebe oformio tri "tima" od po četiri igrača - Filthy Politicians (koje neću imenovati zbog radi POLITIČKE korektnosti), Screamin' Pink TV ("Screaming" Zoreetsa Brun-cLeek, Sluzava Šjamčič, Funky Gazmet i Toče Proesky) i BG Hip-Hop Crew (Ajzack "ghetto hoodlum", 'kaktus Whirrigity, Tirtufel da Sersel, Šerity Shackeru) i moram da vam priznam da je neskriveno i neograničeno zadovoljstvo - mislim, gledati kako Ikac čerupa i čereči Zoreetsu "Brus Li", kako "visoko, kosato, krakato" (Ajzack geto protuha) skače po Čedi (ups, izlenuh se, a! Batiča SIGURNO neću da spom-

injem... prim.aut.) ili kako Šorti seče testerom Tošeta... neponovljivi momenti - vajstina!

Bilo kako bilo, i pored čitavog dijapazona mana i niskih ocena koje je strana kritika dodelila igri, igračka publika je drugačije reagovala - dodeljujući ocene malo iznad proseka, pa ču tako i ja postupiti. Definitivno igra nije za svakoga, ali za ljubitelje vrhunske, mrgucave, korakave likova i posledično smanjenje stresa, zaslužuje makar kratkoročnu pažnju. Ako ste (kao ja) ugrožene psihe i pod konstantnim stresom - cenim da je ova igra melem za rak ranu. Ja odoh da skačem još malo po Gazmetu, a vi - uživajte!

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|---------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|--------------|--------------|---|------|---|----------|---|----------|---|--|
| boPlus | | IGROMER | | Izdavač: | Zanr: | Medij: DVD 1 | | | | | | | | |
| | • 1 - 4 igrača | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | KONZOLE | OCENE | 65% | | | | | | | | |
| | • Vibracija | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | • Analogna kontrola | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | |
| | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | |
| | | | | <table border="1"> <tr> <td>TRAGANJE</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>IGRA</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>TRAGANJE</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>TRAGANJE</td> <td>6</td> </tr> </table> | | TRAGANJE | 6 | IGRA | 5 | TRAGANJE | 5 | TRAGANJE | 6 | |
| TRAGANJE | 6 | | | | | | | | | | | | | |
| IGRA | 5 | | | | | | | | | | | | | |
| TRAGANJE | 5 | | | | | | | | | | | | | |
| TRAGANJE | 6 | | | | | | | | | | | | | |



BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME



Da li vas zanima kvokločna nemilosrdna tuča do istrebljenja? Da?

Čitajte dalje... U pitanju je Back Yard Wrestling, fenomen koji je sredinom devedesetih zaživeo u Americi kao novi ekstremni sport u kojem se održavaju takmičenja širom Amerike.

Šta više reći o popularnosti ovog vrnutog sporta kada se on čak našao i u video igri. Igra nudi zaista mnogo a kao prvi primer navedu dvišta (backyards), to jest prostore gde se borbe odvijaju. Urađena su zaista sjajno, i ni malo ne sputavaju kao obični ring već vam naprotiv daju slobodu i širinu za najrazličitije kombinacije. Na nivoima postoji mnogo objekata koje možete podizati i njima gadati ili tući protivnika. Moguće je takođe upotrebiti svaki uzvišeni objekat u funkciji skakaonice. Probajte nekoga da izmlatite baštenskim stolom i videćete koliki je to užitek a tek stolice, lance i alate da i ne pominjem. Nije ni čudo što kao podnaslov za ovu igru stoji upozorenje: **NEMOJTE PROBATI OVO KOD KUĆE** jer ćete u protivnom imati gadnih problema, ili sa zdravljem ili sa zakonom - zavisno od toga na kojoj se strani stola nađete. Borbe se odvijaju u različitim okruženjima i pored klasičnih američkih dvorišta tu su i stanice za kamiondžije, šoping centri, noćni barovi i još mnoge čudne lokacije kao i verovali ili ne klanica (171) u kojoj je smešteno borilište. Stvarno ne mogu da skapiram kome je pošlo za rukom da nešto toliko morbidno stavi u jednu video igru

Nivoi u igri su u potpunosti interaktivni, što u prevodu znači da ćete moći da iskoristite ili uništite bukvalno sve što vam zapadne za oko. Ovo je definitivno jedan ogroman plus ove igri jer užasno doprinosi realističnosti jer ostavlja utisak da su nivoi stvarni. Setite se ranijih sličnih uličnih borilačkih igara u kojima ste imali utisak kao da se borite unutar fotografije jer je scenografija bila odrađena kao da je od kamena i ništa niste mogli ni da mrdnete.


U Back Yard Wrestling-u je stvar potpuno drugačija i nivoi su prepuni objekata koje možete koristiti kao oružja a arsenal je stvarno bogat i biće tu za svakog po nešto. Meni se lično najviše dopala bejzbal palica sa bodljikavom žicom, verujte mi, ne možete ni da zamislite šta ostaje (ili bolje reći šta nedostaje) posle nje. A biće tu i zanimljivih pikanterija poput televizora koji su idealni za dokrajčivanje nesrećnika koji vam zapadnu šaka. Osnovni nedostatak igre je mehanika same borbe. Moraćete da se naviknete da udarce zadajete sa određene razdaljine jer svaki pokušaj udarca u neposrednoj blizini i klinču osuđen je na propast jer će protivnik u suprotnom počistiti pod sa vama.

Modovi igranja su Talk Show Quest, King of the Hill i nezaobilazni Survival mod za ultimata

akciju bez prestanka. Takođe postoji i opcija kreiranja sopstvenog borca. Grafički igra sasvim ispunjava očekivanja prosečnog igrača. Verovatno najbolji detalj je jako dobro odrađena krv i povrede koje bori jedan drugom nanose posle svakog udarca jer je igra je više nego brutalna. Takođe moram da pohvalim odlično izvedenu kameru koja se besprekorno prilagođava svakoj situaciji i poziciji u kojoj se vaš borac nađe. Ma gde otišli i ma gde se popeli kamera će uvek zauzeti ugao koji će vam dati potpun pregled situacije.

Što se samih modela i nivoa tiče oni su definitivno vizuelno mogli biti bolji. Jednostavno ostavljaju utisak hronične nedoradenosti. Ali grafika na svu sreću nije glavni razlog zbog koga ljudi igraju ovakve igre. Uz BYW dolazi odličan hard rock soundtrack koji sebi sadrž preko 15 hit pesama koje će i ionako vrela atmosferu dovesti do usijanja. Užasno mi je teško da na kraju presudim o kvalitetu ove igre. S jedne strane ona je sasvim prosečna i nedoradena sa dosta propusta ali donosi pravu poplavu adrenalina tokom makljaže.

Ali pravi igrači željni dobre akcije će uvek rado zažmuriti na sitne nedostatke...

| | | | | | | | | | | | | |
|---|-------------------------------------|---|-------------------------------------|--|---------------|---|------|---|----------|---|-----|---|
| backyard WRESTLING | | Izdavač: Eidos | | Žanr: Wrestling Arkada Medij: DVD 1 | | | | | | | | |
|  | 1 - 4 igrača | KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE <table border="1"> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>XBOX</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>GAMECUBE</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>WII</td> <td>8</td> </tr> </table> | PLAYSTATION 2 | 5 | XBOX | 9 | GAMECUBE | 8 | WII | 8 |
| | PLAYSTATION 2 | | 5 | | | | | | | | | |
| | XBOX | | 9 | | | | | | | | | |
| | GAMECUBE | | 8 | | | | | | | | | |
| WII | 8 | | | | | | | | | | | |
| • Vibracija | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| • Analogna kontrola | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 78% | | | | | | | |

PRO BEACH SOCCER



... bašto baš ja? Šta sam ja zgrešio pa...
... da pišem opis fudbala na pesku.
... moguće da pored onoliko dobrih...
... zapadne ova kršina. Pa ko je...
... sport, pa šta će ljudima na PS2...
... kakav fudbal kad imaju Winning...
... fudbal na pesku. I dalje se...
... doživljaja iz Budve 2000 kada...
... prijatelja (pod ko zna kojim...
... kojim sredstvima) igrao turnir u...
... bečbalu. Jedino čega se zaista dobro...
... me tabani boleli k'o nenormal...
... pokotine celo leto. A o igri bolje...
... Ne mo'š onu glupu loptu lepo...
... ama sile. A da ne pričam da SVI...
... mogama - znate ono, stil igre a...
... Misle - aaa opušteno, pesak je...
... povrediti. A posle noge pune...
... obloge, pa alkohol da dezinfiku...
... sapana jedna (iako bi većina vas...
... lam žestok fudbalomrzac, uver...
... grešite. Volim fudbal više od...
... pesku nikako). Zbog toga sam...
... ubio kada sam dobio zadatak da...
... Beach Soccer

... fudbalu na pesku imam jako...
... igra bi morala da me obori sa...
... bi dao više od 50 odsto pošto sam...
... startu spremio da je ocimim. Na moje...
... nađenje igra ne samo da me je obo...
... (ali ne KLIZEČIM STARTOM kao...
... gan) već me je motivisala da ponovo...
... ovaj sport

... na startu da se razumemo, igra nije...
... od nje nemojte očekivati više od...
... za jedno ili dva popodnevna ali ćete

se za toliko zaista fino zabaviti.

Dakle imate mogućnost odabira dosta timova ali to uopšte nije ni bitno jer su svi timovi isti. Zbog nedostatka prostora neću vas smarati nepotrebnim detaljima već čistom akcijom. Grafika je zaista za ovakav tip ostvarenja odlična i prepuna detalja. Igrači, lepokje na stadionu, lepokje na terenu, sve zaista podiže atmosferu. Zvuci vatrenih navijača željnih krvi itd. Sama igra je toliko zarazna da vam ne mogu opisati. Od vremena Sonica nisam igrao ovoliko zaraznu igru pored koje sam u stanju da provedem 3-4 SATA bez prestanka...

Celokupna kontrola je toliko laka da će golovi padati kao kruške. Svaki šut u stranu golman će samo propratiiti parodom i dopustiti da uleti i pocepa mrežu. Pasovi su naravno fantastično precizni i to što se igra po pesku maltene ni ne smeta igračima da barataju s njom kao zmajevi. Svi igrači su podjednako brzi a takozvani special udarci su ludilo i dosta podsećaju na speciale iz davnog i zaboravljenog Pro Beach Volleyballa 99. Dakle, nagla ubrzanja, ultra brzi udarci, velika preciznost, ma bruka jedna. Ono što će vam se sigurno dopasti je efekat podizanja peska pri šutu kao i promena boje lopte usled muljanja po pesku. Dakle sasvim fin način da ubijete dosadu i odigrate nekoliko partija sa mrskim vam drugom, drugaricom,



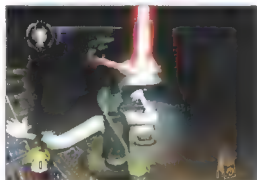
devojkom, dečkom i isprašite ga sa 12-13 golova u mreži pošto će to biti najčešći rezultat. U pauzi igranja Winning Elevena i vežbe za predstojeći turnir dobro će vam doći malo cepanja

Na kraju sam ipak promenio mišljenje

Razmislite i vi o fudbalu na pesku.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|---------------------|---|--------------|---|--------|---|---------|---|-----------------------------|--|
| bo'nus | | IGROMER | | izdavač: EA Sports | | žanr: Sportska sim. | | medij: DVD 1 | | | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • 1 - 2 igrača • Vibracija • Analogna kontrola | | KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE | | OCENE <table border="1"> <tr> <td>IGN</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>GAMEST</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>PLAYST</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>VRANOST</td> <td>5</td> </tr> </table> | | IGN | 5 | GAMEST | 7 | PLAYST | 9 | VRANOST | 5 | UKUPNO 60% | |
| IGN | 5 | | | | | | | | | | | | | | |
| GAMEST | 7 | | | | | | | | | | | | | | |
| PLAYST | 9 | | | | | | | | | | | | | | |
| VRANOST | 5 | | | | | | | | | | | | | | |

HAUNTED MANSION



Posle mnogih igara inspirisanih likovima, serijama i filmovima iz Disney produkcije sada imamo i igru inspirisanu jednom od atrakcija iz Disneyland-a - Haunted Mansion.

Ovoga puta reč je o "ozbiljnijoj" igri koju je za Walt Disney Company uradio sve aktivniji TDK, igra je "duhovno" vezana za poznatu Disneyland atrakciju Haunted Mansion, ukletu kuću - vilu, a uz to je i veoma dobra akcija sa interesantnim puzzle elementima. Da stvar oko tematike igre bude još zapetljanija, spomenuću da uskoro izlazi film sa istim imenom.

Priča ova igre prati lika po imenu Zeke koji je namamljen u staru vilu u predgrađu New Orleans-a pozivom da bude kućepazitelj. Ono što on nije znao je da iza tog poziva stoje dobri duhovi kojima je potreban neko da ih oslobodi zlih sila koje su poremetile njihovu mirnu napuštenu vilu. Pa će tako igrač sa svojim fenjerom koji emituje natprirodnu energiju vraćati svetlo po ukletoj vili u kojoj ima više od 40 soba. Vila je urađena "realno" i po rečima ljudi koji su posetili istoimeni atrakciju u Disneyland-u savršeno preslikava atmosferu i detalje iste. Slike na zidu koje se menjaju i oči koje prate svaki vaš pokret su samo neki od autentično prenešenih detalja. Sobe "uklete vile" su pune zagonetki, duhova koje treba pobediti, i mraka kog se treba rešiti. Čišćenjem ili spasavanjem svih prisutnih duhova i konačnim paljenjem svetla u sobi ne samo što ćete učiniti da soba izgleda grafički lepše već će vam najčešće tek tada postati vidljivi bitni duhovi sa kojima treba pričati. Od njih je

moguće dobiti savete za rešavanje drugih zagonetki ili ponekada i druge nagrade.

Najbolju stranu gameplay-a Haunted Mansion-a čine upravo te različite zagonetke koje će igrač morati da reši na svom putu vraćanja svetla, one variraju od očiglednih ali zabavnih do onih koje su stvarno originalne i zahtevaju više razmišljanja. Jedina mana vezana za puzzle elemente je što u igri postoji previše saveta za rešavanje istih, tako da je praktično nemoguće da se zaglavite, posebno ako konstitue ugrađeni hint sistem. Hintovi gotovo da otkrivaju sve, što vam može drastično upropasti zabavnost igre, pa nije preporučljivo da ih čitate sve dok vam ne dođe da odustanete od daljeg igranja.

Što se grafike tiče, baš kao i "pravo" mesto, Haunted Mansion je dizajniran tako da ne izgleda previše ozbiljno i zastrašujuće, dosta toga podseća na crtani film. Atmosfera jeste sablasna ali je daleko od jednog Resident Evil-a, što ovdje svakako nije bio ni cilj. Ipak se radi o Disney igri, pre svega namenjenoj mlađim igračima, pa je sve u "dobrom duhu" tako da neće biti krvi i nasilja a glavni lik nikada ni ne umire. Kada vam se brave-metar isprazni, padate u nesvest i to je to. Grafika je sa tehničke strane vrlo prosta i da nije realnog osvetljenja i još par efekata koji lepo maskira-



ju sve, igra bi mogla bez problema da prođe kao PS One naslov

Zvuk je različitog kvaliteta, govor je klasičan odličan za Disney, creepy muzika je u redu duhovi koji pevaju su možda i previše, dok neki efekti stvarno čudni... npr. fenjer koji traži akciju i survival horror iz trećeg lica... li se neko igre Fatal Frame?)

The Haunted Mansion je kvalitetno urađeno ostvarenje i za sada je najbolja konverzija realne atrakcije u igru. Sve u svemu ukoliko tražite akciju i survival horror iz trećeg lica... kući sa duhovima, tražite je na drugom mestu (Fatal Frame, ponovo), a ukoliko volite zagonetke i sablasnu ali bezbednu atmosferu ovo je igra za vas a i uštedeće vam put do Disneyland-a.

| | | | | |
|--|--|--|--|---------------------------------|
| | IOROMER 1 igrač Memoriska kartica Vibracija Analogna kontrola | Izdavač: TDK KONZOLE PS2 GC X BOX GBA PSONE | Završ: Akcija/Puzzle OCENE GRAFIKA 6 ZVUK 8 IGRA 8 OŠTROĆA 7 | Medij: DVD UKUPNO 72% |
|--|--|--|--|---------------------------------|

100 % PC • od sada 2 MEGA postera!

Igrali smo:

DS: LEGENDS OF ARMITA

X2: THE WEA

Reviews:

MAX PAYNE 2

MOHAA: BREAKTHROUGH

C&C: Generals Zero Hour

Freedom Fighters

Od sada možete
naručiti i CD izdanje
časopisa The Gamer Plus



Potražite ga na kioscima blizu vas,
kod kolportera i u boljim CD klubovima.



igre, pratete oprema...

gao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

Bak

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

011/477-132

063/239-352

WALLACE AND GROMIT: PROJECT ZOO



Jedna od mnogih tema kojim se ova igra bavi je paradoksalna ljudska priroda i njen odnos sa tehnologijom. Glavni lik u ovoj igri, sredovečni Englez Wallace najviše voli da zajedno sa svojim prijateljem za doručak pojede dobro parče sira dok čita novine, dok je istovremeno dokon sa raznim mašinama, praveći rakete koje lete na mesec i izmišljajući robote, dizajnirane da mu olakšaju uživanje u doručku.

Tradicionalna platforma, prepuna elemenata kao što su skupljanje stvarčica i istraživanje, Wallace & Gromit prati razvojni put proćelavog, sredovečnog neženje, Wallace-a, i njegovog vernog pratoca džukca Gromit-a. Naslovana na originalnoj animaciji od gline, oskarovca Nick Park-a, igra prikazuje svet tihog genija Wallace-a i Gromit-a u već oprobanoj formuli platforme sa nekoliko triko-va.

Igrači kontrolišu psa Gromit-a, ali veliki broj delova igre zahteva da se uključi u igru i čovek, Wallace, da bi npr. popravio nešto da bi par mogao da nastavi svoj progres. Po default-u igrači kontrolišu Gromit-a, a koristeći samo jedno dugme mogu da prizovu Wallace-a, koji tada dolazi preko brda i planina, merdevina i ... i koječega, do mesta gde je Gromit. Ako je potrebno popraviti neki mehanizam, Wallace će automatski to i uraditi. Ovakav metod igre daje poseban šmek igri - što je i dobra i loša strana.

U 95% vremena, ovakav pristup će raditi i biće zabavno. Ali, onih 5% zadaje muke i frustracije. Nivoi su dizajnirani za Wallace-a, bilo da se on penje, hoda ili upotrebljava lift da bi došao od jedne sprave do druge. Ali ponekad se Wallace se jednostavno "zarobi" ili jednostavno ne zna šta treba da radi. Ponekad se zalepi za neki objekat, ili u nekom drugom slučaju kada se npr. nađe na dnu reke u nemogućnosti da se pokrene, ali može da diše i da priča? Može da se desi i da ne radi ono što trebalo da radi. Dosadno? Da! Frustrirajuće? Da! I jedno veliko DA, da je na igri trebalo još rada.

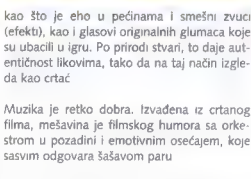
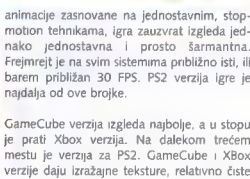
Ponekad se kamera zaglavi unutar malih soba, onemogućavajući igrača da kontroliše Gromit-a da dođe na pravo mesto. Kamera je veoma pokretna - tj. hoću da kažem da bez obzira da li Gromit kontroliše bananu, pištolj ili se jednostavno pomera napred nazad, kamera svetlosnom brzinom ide s jedne strane na drugu, gore dole. Ovo je prvi put posle dužeg vremena da me je jedna igra dovela do toga da dobijem morskbu bolest, i to samo zahvaljujući kameri. Zapišao sam se kome je ova igra namenjena. Neki delovi igre nisu bili samo teški već i frustrirajući. Da li je igra namenjena klicima ili odraslima?

Posle svega rečenog, Wallace-ov i Gromit-ov svet je generalno dobro postavljen kao video igra. Priča prati događajstine para, koji se opet suprotstavljaju Feathers McGraw-u, neiskrenom, hladnom i proračunatom pingv-



inu koji koristi istovetne metode kao i Wallace samo u korist zla, da dovrši stvari. U njihovom pokušaju da zarobe Feathers-a, duo se susreće sa dabrovima, slonovima i ostalim životinjama, oslobađajući ih iz zatočeništva. Oni putuju preko brojnih životnih sredina, od šuma do pećina i tome slično. Gromit je u stanju da vis sa litica, pliva, hoda, trči, da se priklada visoko skače, da pravi okrete, kao i da koristi oružja (naravno one smešna, koje ne ubijaju kao što su Porridge Gun, Coal Flinger, Banana Launcher, Turnip Gun i Springy Boots). Igrač će se zezati kroz 6 lokacija, uključujući 23 misije i 7 bonus nivoa. Razbacani po igri su, male težie, ali zabavni bonus nivoi, i stvari koje pokupite i otvorite daju inserte iz filma The Wrong Trousers and Cracking Contraptions.

Iako je cilj igre pokupite što više raznoraznih novčića, alata i ostalih pretpostavina, igra je kreativno dizajnirana, i bez obzira na probleme na koje se susrećemo, deluje osvežavaju-



animacije zasnovane na jednostavnim, stop-motion tehnikama, igra zauzvrat izgleda jednako jednostavna i prosto šarmantna. Frejmrajt je na svim sistemima približno isti, ili barem približan 30 FPS. PS2 verzija igre je najdalja od ove brojke.

GameCube verzija izgleda najbolje, a u stopu je prati Xbox verzija. Na dalekom trećem mestu je verzija za PS2. GameCube i Xbox verzije daju izražajne teksture, relativno čiste linije, malo treperenja, ali ništa što će vam zasmetati. PS2 verzija je malo mutna, sa manje vidljivosti, manje čistih tekstura, i najslabijim frejmrajtom. U svakoj verziji postoji widescreen mod

Osvetljenje i senke su dosta dobre u sve tri verzije. Sa druge strane, kamera često preleće objekte i nije glatka, tj. ne kreće se onako kako bi mi to želeli. U suštini, kamera je nenezgodnija stvar u igri. Zastaje na objektima, vraćama i u toku igre se prebrzo premešta sa mesta na mesto.

Programer Frontier-a se ni oko zvuka nisu baš mnogo potrudili. Postoje neki unikatni delovi,

kao što je eho u pećinama i smešni zvuci (efekti), kao i glasovi originalnih glumaca koje su ubacili u igru. Po prirodi stvari, to daje autentičnost likovima, tako da na taj način izgleda kao crtać


Muzika je retko dobra. Izvađena iz crtanog filma, mešavina je filmskog humora sa orkestrom u pozadini i emotivnim osećajem, koje sasvim odgovara šašavom paru

Frontier je dosta dobro uradio posao praveći igru koja podseća na svet u kome žive Wallace i Gromit, ali je znatno podbacio u pravljenu dobre platforme. Igra je zasnovana na klasičnoj 3D formuli, prvi put primenjene od strane Nintendo 64 i igre Super Mario 64, poseduje poneki genjalni potez tu i tamo, ali je zato tehnička strana vrlo manjkava

Wallace i Gromit je tipična igra za decu i zagnježene Wallace i Gromit fanove. Nema nasilja, zabavna je i za decu i odrasle, i obezbeđuje duge sate pred ekranom. Za one zagnježene, definitivno kupite ovu igru

mi se cela ta ideja, kako njih dvoje udni izumi i naprave, i način na koji su da budu cool i u trendu. Nema na, da bi vas prevarili da pomisli podlična igra. Nema ni nasilja, što zna stvar za roditelje koji paze da ne igraju baš sve. Igra je dizajnirana oko istih šašavih i dosta rasprostranjene u crtaćima, pečat. Svaki fan crtanih filmova, je zavoletu ovu igru (pa u stvari, i volu crtaće i platforme će se naopasti ova igra. Sadržaj priče je platforme - PS2, GameCube i Xbox

standardne poligone i teksture, realistično relativno velike nivoe da se stvori i Gromit-a. Frontier je uradio posao da nas uveri da mislimo u svetu gлина-animacije čudnog efekta su originalne kratkometražne

| | | | | | | | | | |
|---|---------------------|---------|---------|-------------------------------------|-------|-------------------|---|--------------|--|
| bonke | | IGROMEE | | Izvođač: BAM! | | Zanr: 3d Avantura | | Medij: DVD 1 | |
|  | • 1 - 4 igrača | KONZOLE | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCINE | GRAFIKA | 5 | | |
| | • Vibracija | | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | ZVUK | 6 | | |
| | • Analogna kontrola | | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | IGRIVOST | 7 | | |
| | | | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | MANJOST | 6 | | |
| | | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | UKUPNO | | | |
| | | | | | | 67% | | | |

FIFA 2004



Evo nama sportofilima još jednog izdanja EA Sports-a u ovom broju Bonusa...

Prvo NBA Live koji je fenomenalan! A zatim i FIFA koja me je potpuno prijatno iznenadila. Pa šta se to dešava sa EA Sports-ovcima? Izgleda kao da su rešili da se okanu svog karakterističnog "plastičnog" i kitnjastog izgleda igara i posvetili se tome da njihove simulacije budu konačno konkurentne na tržištu igara sa Konamijevim simulacijama koje su, doskoro (a možda i odskoro he, he), bile ubedljivo najkvalitetnije

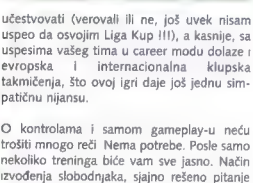
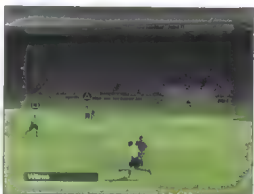
Šta nam to nudi nova FIFA 2004 a da to nije već viđeno? Pa, na prvi pogled ništa, osim promenjenog izgleda terena, malo izmenjenih modela igrača i jako daleke Tele-kamere... Eeeeee... tu i jeste čaka! Igru teba osetiti pod prstima, i zaigrati je, pa tek onda suditi o njenim kvalitetima. U principu, malo je toga doskoro isto kao u prethodnoj igri iz serijala FIFA, malo je toga čak i slično.

Pogledajte kako samo izgleda trava koja je na svakom stadionu drugačija. Pogledajte za početak koliko samo ima stadiona u optičaju... Uuuuu! Pa to je čitava gomilica. Ne mogu da verujem da su se EA-ovci otvorili za još mnogo svetskih fudbalskih zdanja koja su u njihovim prethodnim simulacijama bila tako surovo i nepravredno zapostavljena. Govoreći o nepravdama, ima još toga da se kaže, pa shodno tome - Dobro, znam da se u Srbiji i Crnoj Gori igra Miki Maus liga. Znam i da kvalitet naših timova nije ni blizu evropskog vrha, pa čak ni blizu evropskih mediokritetnih ekipa... Ali DOKLE BRE ONI MISLE DA TO MOŽE TAKO?

Konačno smo dobili i prvog predstavnika u Ligi Šampiona (to što će takmičenje verovatno završiti sa 1 bodom i jednim postignutim golom je manje bitno), imamo Zvezdu u kupu UEFA koja po prvi put od davne 1992 ima izgleda da prezimi u Evropi (kad su glupavi Norvežani znali da igraju fudbal?)

Imamo Sartid koji je iz prvog kola kupa UEFA izbacio sudija (nepostojeći penal koji je baba promašio, a sudija mu dao još jednu priliku da savlada Žilica!). Tu su i Lavovi, Oblile, Zemun koji je dobio finansijsku injekciju od Karića (to znači da bi ga u najskorije budućnosti trebalo očekivati u samom vrhu tabele), i odlični OFK Beograd koji je sem Rozenborga, i možda još jedne ekipe spreman da pobedi BILO KOJU ekipu iz Norveške lige. Kad se sve sabere, možda jeste Miki Maus, ali za samo 2 godine Piksi je od naše lige napravio takmičenje koje ima svoje mesto na fudbalskoj mapi sveta. E, dobro upućeni (sarkazam je u pitanju) EA Sports-ovci, još uvek nisu našli za shodno da u svojoj simulaciji uključe ekipe iz Srbije i Crne Gore pa vi vidite koliko se oni razumeju u fudbal. Veliki minus za EA Sports, zbog nepoznavanja materije kojom se igra bavi

Sve ostalo u ovoj igri je na sasvim zadovoljavajućem nivou, pokreti igrača, potezi koje je moguće izvesti, sudija na terenu, pa čak



učestvovati (verovali ili ne, još uvijek nisam uspeo da osvojim Liga Kup !!!), a kasnije, sa uspesima vašeg tima u career modu dolaze i evropska i internacionalna klupska takmičenja, što ovoj igri daje još jednu simpatičnu nijansu.

O kontrolama i samom gameplay-u neću trošiti mnogo reči. Nema potrebe. Posle samo nekoliko treninga biće vam sve jasno. Način izvođenja slobodnjaka, sjajno rešeno pitanje komera, centaršutevi sa "očima"... sve će to za veoma kratko vreme postati sastavni deo vaše igre. Sigurno ćete imati i problema sa kontrolisanjem šuteva koje izvodite glavom, ali vremenom će i to doći na svoje mesto (čitaj kada promašite jedno 100 zicera).

Uz dodatak kupovine sportske opreme i novine u sistemu dribljanja, ovo je saaaaasvim pristojna simulacija fudbala koja ima svoje mesto na igračkom nebu! Igračte FIFA 2004, ima smisla.

commentator sa izraženim škotskim akcentom je sasvim OK. Pa čak i prelazi na engleski kada naginje ka "Cool" i "Cool". Po prvi put, otkako je serijal bio na tržištu, tempo igre i dešavanja na terenu su realne brzine! Znači, biće vam dosta vremena da gradite po 5 minuta, biće vam dosta vremena da se unazad, stajanja sa loptom, da se vratite da se za to vreme otvori vrata iz glave da izbacite onu kuglu i da se vratite uz dosta vežbe i povoljnu klimu.

znači da ćete svoje rezultate moći da uporedite sa igračima iz celog sveta. Oprostite mi na skromnosti, ali ja ću se zadovoljiti ako Wycomb za tih pet godina stigne do Premier lige (2 promocije)... meni nije važno šta drugi smatraju za uspeh. Da bi sve bilo realnije, tu je i transfer market koji će vam pomoći da se pojačate, ili oslabite (ali onda finansije rastu) ... a sve je realno skoro kao na Championship Manageru !!!

Okušajte se i u nekom od mnogobrojnih kup takmičenja koje ćete igrati i igrati i igrati ... dok vam ruke ne utru, a oči zasuze! Na početku, tu je 17 kupova u kojima možete

je Career mod koji će vas staviti u ulogu menadžera ekipe i dati vam priliku da vodite ekipu kroz period od 5 godina probijete u sam vrh evropskih fudbalskih stručnjaka. Da bi ova igra bila POTPUNO-tačna, EA nam je omogućila da ovu igru igramo i on-line, što

| | | | | | | |
|---|--|---|-------------------------|---|---|----|
| FIFA FOOTBALL 2004 Izdavač: EA Sports Žanr: Sportska sim. Medij: DVD 1 | | | | | | |
| • 1 - 4 igrača • Vibracija • Analogna kontrola | KONZOLE • PS2 <input checked="" type="checkbox"/> • GC <input checked="" type="checkbox"/> • X BOX <input checked="" type="checkbox"/> • GBA <input checked="" type="checkbox"/> • PSONE <input checked="" type="checkbox"/> | | | | | |
| OCENE <table border="1"> <tr> <td>8</td> <td rowspan="4"> 85% (Average) </td> </tr> <tr> <td>8</td> </tr> <tr> <td>9</td> </tr> <tr> <td>10</td> </tr> </table> | | 8 | 85% (Average) | 8 | 9 | 10 |
| 8 | 85% (Average) | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |

NBA LIVE 2004



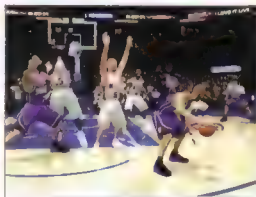
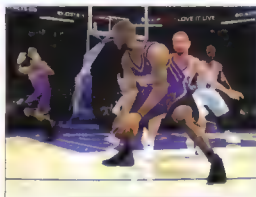
Dragi moji basketofili dobro došli na još jedan početak sezone u najvećem cirkusu na svetu - NBA. Ponovo će početak sezone pripasti autsajderima, i ponovo će biti odigran u Japanu (zašto se ovo dešava već 5-6 godina unazad, verovatno niko ne zna), a na nama je da se što bolje pripremimo za iskušenja i radosti nove sezone... Pa izvolite - Zavesa se diže! I još jedna kvalitetna predstava treba da se odigra. Ove godine ponovo ćemo se diviti Sakramento Kingsima i nadati se (govorim u ime svih onih koji su Sacramento zavoleli zbog Divca i Peđe), konačno, tituli. Mada, po mojoj proceni, sa nešto lošijim timom nego protekle sezone, ali treba verovati da će Kings uspeti da pomrse račune mnogim ozbiljnim ekipama ove sezone. Pa, da onda procenimo šanse za osvajanje titule - prvi, i najozbiljniji kandidat su Lakersi. Uzdrmani aferom koja prati njihovog ponajboljeg igrača Kobe Brajanta, sigurno će na početku sezone biti bleđi, ali kako sezona odmiche, Pejton će postajati sve slobodniji, i uigraniji sa ostatkom tima (nije mala stvar promeniti plejla) ... Karl Meloun će sigurno dati SVE od sebe da ove sezone dođe na tron NBA, jer mu je učešće u sledećoj sezoni pod velikim znakom pitanja. Ako mene pitate, mislim da će se legendarni "leteći poštar" pridružiti Ewingu i Charlesu Barkley koji su uradili sve u NBA ligi osim najvažnijeg - osvojit titulu. Iako postoje i oni koji tvrde da će Legendarno snažno krilo Utah Jazz-a pridružiti Klajdu Drexleru (svi znate za čuveno pitanje navijača Houston Rocketsa iz šampionskih dana - Clyde, What's your ring size?). Sve ove prognoze validne su u slučaju LA Lakersa samo ako Kobe ne bude osuđen zbog počinjenog zlodela, i poslat na izdržavanje

kazne. U tom slučaju Lakersi prestaju da budu favorit broj jedan u ovoj sezoni. Favorit broj 2, je po mišljenju mnogih, prošlogodišnji osvajač titule San Antonio, ali ja bih se usudio da protivurečim takvim prognozama, jer Admiral više nije igrač "Mamuza" i to će se veoma osetiti u igri ovog tima. Favorit broj 2 za mene su momci iz Dalasa! To je ona ista ekipa koja je prošle sezone pružala izvanredne partije sve do samog kraja, ali ih je neiskustvo koštalo ispadanja u play off-u. Ove godine u skoro identičnom sastavu, jači za iskustvo iz prošlogodišnjeg play off-a Mavericksi su sigurno jedan od najozbiljnijih pretendenaata za tron. Na zapadu ništa novo, a na istoku ništa ozbiljno ... Samo su New Jersey i prošlogodišnji finalista konferencije Detroit dovoljno ozbiljni da iskoče iz proseka od oko 50% koji je do sada uvek bio propusnica za play off.

Što se tiče prognoza vezanih za MVP-a (koje su uglavnom netačne), ponovo će glavnu reč voditi Tim Duncan, Kevin Garnett, Kobe, Vince Karter, T Mac i možda još neko od istaknutih pojedinaca u lošije plasiranim timovima - Le Bron ili Steckhouse ili Paul Pearce.. Svejedno, čeka nas 6 meseci borbi u regularnom delu, i 4-5 nedelja play off-a koje će dokazati da sam ja u pravu (u šta iskreno sumnjam), ili da je NBA toliko nepredvidiva da niko ne može sa uspehom da prognozira bilo šta.

Eto, posle priče o favoritima u NBA, evo i malo priče o NBA Live 2004! Po svom dobrom, starom običaju, EA je krajem oktobra izbacio svoju novu viziju takmičenja u novoj NBA sezoni, i ovoga puta definitivno postigao PUN POGODAK! Sećate se da smo prošle godine u

ovo vreme opisivali 3 simulacije NBA? Evo NBA Live 2003 je "pojeo" konkurenciju i svom nasledniku ostavio da dokusuri protivnike i u kasu EA Sports-a ubaci mnooooooogo novca. NBA Live 2004 je odličan! I ne samo to - interesantan, pun tempa, dobre muzike realan, licenciran ... jednom rečju fantastičan. Da nije ovog prokletog Winning Elevena (naravno mislim na 7 deo sage), mogao bih sa sigurnošću da vam kažem da je NBA Live 2004 NAJBOLJA simulacija sporta na konzolama. Ima tu i nekih nedostataka - poprilično monotona publika, poneki nelogičan potez igrača (treba da zakuca iz kontre, a on skoči iza table), došadijevanje u poluvremenu, a sve je to skoro potpuno nevažno, kada krenete sa igranjem ove igre. Svemoguć Vince Carter će vas sačekati na uvodnom skrinu, a posle toga sledi pozicija. Probajte Create mod - standardno dobar sa malim nedostacima, ali odgovara ukupnom utisku koji igra ostavlja. Probajte Season mod - klanje do poslednje kapi krvi u kojem će čest iznenađiti i samog sebe. Pogledajte statistike pa ova igra je prava banka podataka! Probajte da izvršite trade - nikada nije bilo teže zamena ti igrače sa takmacima, jer je ovoga puta u tređove uveden sistem da ne smeju biti izvršeni ukoliko se interesi oba kluba ne poklapaju (odnosno, maksimalna razlika je 20% od ukupnog transfera). Pogledajte kako izgleda Draft! Neverovatno. Sve što postoji u igri, a ne događa se na samom terenu dovedeno je do maksimuma, i to NBA Live 2004 čini jednom od najkompletnijih sportskih simulacija ikada. A kada dođete na teren? Eeeeee, tu je tek priča postala krajnje ozbiljna. Od kamere preko modela igrača, njihovih izraza lica, do ponašanja trenera, i grešaka sudijskog para



ODLUČNO! Odavno nisam video tako usavršeno rešenje za izvođenje slobodnog bacanja kao u NBA Live 2004. Bravolje na izvođenje, pokušavajući da se elemente grafike ili skoro savršenog engine-a bilo bi uzaludno, ali najbliži bi - kao da gledate NBA utakmicu. Toliko realna da mi sada nekeko čuđerke, koje su neizbežni deo NBA utakmica, a ovde ih nema. Bilo je Show-a i na starom dobrom PS1, pa da ne bi smetalo da se nekoliko zgodnaka nađe i ovde. Samo kao dopuna proširen u igri

par stavki koje bi vredelo prokomentirati - modovi igranja i kontrole. Sve ostale skoro identične onima sa naglasnicu ovo "skoro" jer su dodate prilikom driblinga, i odbrane i se tiču desne analogne palice. Po građajući simulaciju košarke prihvatilićete da je moguće uraditi više od 80% sve što zamislite, samo treba znati kako pravom životu). Kontrole su savršene i pomažu da ih popravite, onda bi to trebalo da bude u odbrani u 2 slučaja - kada podržavovano za loptom koja izlazi iz ruke postojeći komanda za ovaj potez, iako mi klik na R1 čini kao sasvim logična solucija kada biste želeli da protivnika sačuvate izvan nogu (budimo realni, ovo bi bilo očekivati od igre). Sve ostalo što se kontrola zaslužuje samo pohvale.



Pravu poslasticu u NBA Live 2004 predstavlja modovi igranja, tj. mod koji se zove Dynasty. Igraajući u dynasty modu desice vam se sve što možete i ne možete da zamislite vodeći jednu NBA ekipu kroz iskušenja, sezonu za sezonom (kao ranije u Franchise modu). Tu su trening kampovi, individualni treninzi, specijalizovani treneri koje ćete iznajmljivati na 3, 5, 10, 12... utakmica, u zavisnosti od vaše uspešnosti. Tu je i kupovina opreme, i još mnogo zadataka koje treba obaviti u svakoj utakmici. Što brže odradite zadatke koji nisu nimalo laki, to više Dynasty poena za vašu ekipu - cool. Obavezno probajte i 1 on 1 mod koji će vam pomoći da se u igri 1 na 1 potpuno

opustite i naučite kada treba, a kada ne pokušavati "kroz meso"... i postaviti vaše individualne kvalitete na sasvim novi nivo. 1 on 1 će vam lagano pomagati u postavljanju igre vašeg tima, jer napredujući u njemu, dobićete neke nove ideje za igru 5 na 5

Neverovatno koliko je ova igra zarazna! Pokušajte da je izbegavate dok sve "ostalo" ne privedete kraju, da vam se sistemom "evo, samo još ovu partiju" ne bi desilo da zapostavite važne stvari u životu. Ako text bude maaalo kasnio izvinite, malko sam se zaneo uz NBA Live 2004!

| | | | | | | | |
|-----------------------|--|---|--|---|--|--------------|--|
| bofus VERONIKA | | Izdavač: EA Sports | | Žanr: Sportska sim. | | Medij: DVD 1 | |
| • 1 - 4 igrača | | KONZOLE | | • PS2 <input checked="" type="checkbox"/> | | OCENE | |
| • Vibracija | | • GC <input checked="" type="checkbox"/> | | • X BOX <input checked="" type="checkbox"/> | | 9 | |
| • Analogna kontrola | | • PSONE <input checked="" type="checkbox"/> | | • GBA <input checked="" type="checkbox"/> | | 10 | |
| | | 10 | | 10 | | 93% | |

BATMAN: RISE OF SIN TZU



Da, da, davno bejaše ta 2001. godina kada sam opisivao Batman Vengeance i pravo da vam kažem - bio sam krajnje zadovoljan. Daleko od toga da je igra imala nekih većih problema, al' sa druge strane gledano - daleko od toga da je sve bilo cakum-pakum. UbiSoft se svojski potrudio da napravi jednu dobru super-herojsku igru, i u tome je delimično uspeo, vraćajući staru slavu iskusnom "čovjeku - liličku", ali nedugo zatim je usledio debakl

Pokušavajući da realizuje jedno šmeekersko ostvarenje Kemco je pokušao da lansirira igru Batman: Dark Tomorrow i doživio fiasko. Klasikal i šta se dalje dešava... Tržište trpi zato što su potrošači bili iznervirani, pa nijedna firma neće da dotakne nijedan projekat (štapom od deset metara) koji u naslovu ima reč "Batman", nastojeći da očuva sopstveni kredibilitet i dobro ime, ugled i rezime... Tako nastaje "Rise of Sin Tzu", Ubi-jev

pokušaj da se Betmenu vrati stara slava. Samo što se ovog puta ne radi o platformi već o arkadnoj tabačini. Da li je uspeła da zadovolji? Nastavite da čitate...

Znači Sin Tzu je stvoren od strane Džima Li-ja (Jim Lee) i to kao krajnje prgav i izrazito egocentričan lik. On smatra da je veći "plejer" od Betmena i tako odlučuje da mu uputi otvoren izazov. Oslobođena staru "menažeriju" iz Arkham "Ludare" i pušta ih da počnu da divljaju po gradu. Od starih znanaca tu je Bane, zatim tu je Clayface i Scarecrow. Da li će Sin Tzu uspeti da nadvlada starog ušatog "krusejdera"? Slaba šansa dečkonje

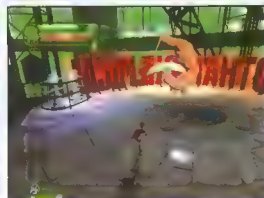
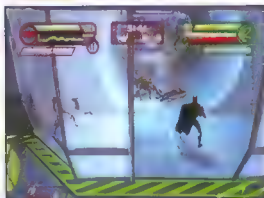
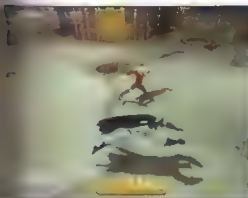
E, sad - prvo što je promenjeno je - žanr. Ova igra nije platforma kao što ste vi već pretpostavili, već je arkadna tabačina. Sada, esencijalno je postaviti kritično pitanje - da li igra valja čemu? Hm... pa teško je odgovoriti na to pitanje. Mislim - ipak je to "miščovek" i tu su negativci i tu je fenomenalna



vizuelizacija, ali da li je to to? Odmah ću vam reći da to NIJE tol Mislim - sasvim je vizuelno prikazan taj Gotham sa svojim zgradama, ok je sve što se grafički izrade, odboje i dorade, ali sama atmosfera i nivo izazova na null...

Prvo što treba da odradite je da odaberete nekoga od Betmenove klapе. Tu je Bruce Wayne sa jedne strane poznat i priznat kao pešak i lovan i budža, odnosno Betmen. Onda je Timoti Drejk, svima poznat kao Robin - mladi od dečaka. Kako igra ne bi bila previše sistička tu je i curica - Barbara Gordon i Betgrl i na samom kraju - kmezavi Dick Grejson koji je odabrao šmekerski nadimak Najtjving. Po čemu se razlikuju? Pa osim izgledu i po načinu izvođenja napada i najviše razlikuju po odnosu snaga/braće. Dok je "Šišmiš" najmoćniji i najsponiji, Robin je najslabiji, a najbrži (uuuuuuuuuuu, brat DEVOJČICA je jača od njega, prima se Naravno, nije zalud birati drugog lika i put kada uzmete da igrate (iako sumnjate) ćete je ponovo igrati jednom kada je predjer se storyline razlikuje od perspektive i odnosu na igrača koga ste odabrali

Kako je izvedena pega? Pa podseća na standardne arkadne peglačine, samo što podosta manjkava. Tu je skok, tu je udar rukom, nogom i trostepeni kombo kada se puta za redom stisnete dugme (možete i modifikujete krajnji udarac, pa da zunate



ili aperkatom). Uspješnim kombinacijama dobijate poene koji vam omogućuju nove poteze (oko 35), ali ti su potezi apsolutno beskorisni. Najlakši i najbrži zvođen je tri brza udarca nogom. Najčešće koristite. Svi komboni nisu jači kada je lišavanje neprijatelja u pitanju, već su samo komplicirani zvođen. Možete da koristite i kasnije dobijate i mrežu i bombe. Ili "zašasavljanje" protivnika i

mod u kome možete da koristite "zajedničke napade" nije uspeo da poboljša akciju, eventualno pomaže da se vaš gnev jer ste ubijeni izlije na drugu stranu (na prijatelja, dakako, prim.aut.).

A i misije su monotone - sve se svodi na isto: ili oslobađam taoce ili tražim bombu da je razmontiram, dok mi je vreme ograničeno i dok pokušavaju da me unište sa svih strana. Tehnički gledano - igra je odlična; na prvom mestu "load time" je sveden na minimum i to je vrlo pohvalno. Grafika i efekti u igri su i više nego dobri (razne eksplozije, posebno impresivno je kada "Strašilovi" babuni koriste halucinogene bombe, sve se talasa, kao da se nalazite u snu, prim.aut.), kao i međuanimacije. Tu su pozadinski efekti, uvek se nešto kreće (konzerve, papiri, ptice, slepi miševi), posebna pažnja je obraćena na plaštove i dim, a možete da "menjate sredinu" u kojoj se nalazite vitajući neprijatelje kroz žičane ograde, sljemajući ih u kontejnere i ulične tegze, zabadajući ih u zemlju. Kretanje i animiranje likova je isto tako dovedeno do savršenstva, celokupna igra podseća

na nusproizvod animirane serije, na šta se sve vreme i pucalo. Poen za autentičnost. Od modova tu je još i "Izazov" - pretući određeni broj bandita za minut i Survival - koliko možete da opstanete, a kompletiranje ovih modova (kao i same igre) će otvoriti mnoštvo "nagrada" kao što su 3D modeli igračke, konceptualni "artwork", kako je nastao Sin Tzu i dokumentarac na istu temu..

Muzika (ako je moguće) malo poboljšava celokupan utisak, efekti su odlični, kao i glasovi glumaca (koji su možda i autentični, nisam našao taj podatak)

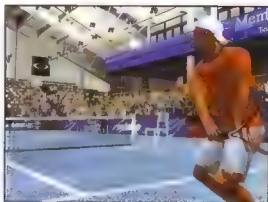
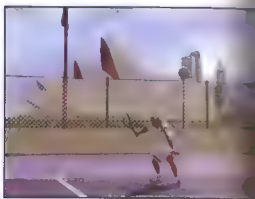
Kako su programeri pogrešili? Pa po meni - previše su pažnje posvetili efektima, a premalo sinhronizaciji tih efekata i uklapanjem u celinu. Do sada nisam sreo igru sa boljim detaljima i segmentima, a da je tako ZLA globalno sagledano. Džaba i izgleda i raznovrsnosti i muzike i efekata, kada je ono što je naj bitnije za tabačinu (TABACINA, naravno) tako bedno i jedno osmišljeno. Šta da vam kažem? Proverite, možda se vama sviđa više nego meni... Cujemo sel

ne neprijatelji u pitanju - postoje samo dva tipa neprijatelja - jedan koji je standardan, koristi projektilsko oružje i "super" koji ima veću energiju od prve. Kako napređujete po nivoima, a ta šema ostaje nepromenjena, a napredak samo menja izgled. Uče i to je pohvalno, ali od neke vreme pokreta i većih iznenađenja nema.

problem ko u Devil Mej Kraj 2 - zašto su banalne poteze kad sve mogu jednostavno i što bi gnječio i habao kada mogu sve da natenane. Igra nimalo ne motivise - kao tim - to je najveći problem... A kada su bosovi u pitanju - veoma je bježali se sa njima jer su "lako" neninventivni. Čak ni kooperativni

| | | | | | | | |
|--------------|-----------------------|----------------|-------------------------------------|----------------|--------------|----------------|------------|
| bo4us | | ICROMER | | Izdavač: | Zanr: | [Medij: DVD 1] | |
| | • 1 igrač | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | KONZOLE | OCENE | 9 | 72% |
| | • Memorijaska kartica | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | | 8 | |
| | • Vibracija | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | | 6 | |
| | • Analogna kontrola | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | | 4 | |
| | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | |

TOP SPIN



Dozvolite nam da vas pre svega upozorimo da ćete u ovom opisu naići na brojna podsećanja i poređenja sa Virtua Tennisom. Ovo je bilo nemoguće izbeći sa obzirom da je ova igra postavila standarde koje bi trebalo prevazići (barem sve do sada).

Kada sam prvi put čuo za Top Spin, jedan od naslova koji je trebalo da se pojavi u okviru Microsoftovog paketa sportskih igara, nisam bio siguran šta da mislim o ovoj igri. Jes', sve je to zvučalo bajno sjajno - online tenis sa gomilom igrača i opcija, ali kada je Virtua Tennis tu, da li je bilo svrhe pokušati tako nešto? Odgovor je glasno i jasno, da.

Gameplay

Najlakši način da vam opišem Top Spin bi bio - zamislite Virtua Tennis, pa još poboljšan. Šta ga to čini tako dobrim? Pa, makar u tenisu, sve se svodi na kontrole. U Top Spinu, svakom od "geometrijskih"

dugmića odgovara određena vrsta udarca, što vam automatski proširuje dijapazon poteza nego u Virtua Tennisu (na dalje ga pišem skraćeno - VT) u kome ste imali svega dva dugmeta - jedno za lobovanje i drugo za normalne udarce. Mogli ste da upotrebite palicu da dodate rotaciju lopti (bilo slajs, bilo top spin), ali ste verovatno dolazili u situacije kada je to prilično teško izvesti. Da bi, na primer, odigrali slajs udarac u dalji desni ugao terena morate da vučete palicu unazad tako da ne možete da nišanite u odgovarajući deo terena. U Top Spinu imate više direktne kontrole kuda ćete usmeriti lopticu jer određivanje rotacije zadajete dugmićima a palica vam ostaje slobodna za ukazivanje pravca.

Levi i desni trigger se takođe koriste pri udaranju loptice. Pritiskom na bilo koji trigger pored vašeg igrača pojavljuje se skala koja se puni. Što je u tome da pustite trigger kada je skala na sredini. Ovime ćete izvesti ili vrlo snažan udarac ili iznenađni dropšot zavisi od toga koji ste trigger

upotreбили. Problem leži u tome da ukoliko promašite pravi trenutak u pokušaju da poena loptica će vam odleteti svuda gde ne tamo gde ste je usmerili što će koštati poena. Ovo je jako bitan deo gameplaya jer dodaje znatnu dubinu kontroli. Ali čak i bez ovih udaraca igru možete uživati koristeći samo A dugme, koje predstavlja najobičniji udarac što igru čini pristupačnom početnicima (opet kao što je to i Virtua Tennis).

Još jedan parametar tokom igre je i In The Zone (ITZ) merač. On funkcioniše tako što će vam se ITZ merač sve više puniti što bolje igrate. A što je on puniji to će se igrač ponašati vernije svojim predefinisanim karakteristikama. Što znači da ako budite igrali loše, vaš ITZ će padati/ostati prazan, što će vašem protivniku omogućiti inicijativu u meču. Kada oba igrača imaju svoje ITZ-ove pune do vrha, meč postaje vrlo zanimljiv.

Kada pričamo o čistim brojkama, Top Spin



izgledaju podjednako dobro - glatko i savršeno animirani. Animacija je jedna od jačih strana ove igre. Igrači i IGRAČICE se terenom kreću vrlo uverljivo, rekli bismo ŽIVO koliko je to moguće napraviti

Ali kada je kamera zumirana, ili u nplejovima, grafika postaje impresivna. Fantastični modeli igrača, raznoliko okruženje, "džiguljava" kosa i odeća, frejm rejti podseća na kurs dinara - ne pada ispod šezdeset, šta vam još treba? Zaista ne puno toga.

Zvuk

Audio komponenta u sportskim igrama je vrlo sužena. Imate neke ambijentalne zvuke okruženja i čujete igrača i udarce loptice. Ponekad imate komentatora i ako imate sreće nekoliko poznatih licenciranih pesama. Eto vam opisa Top Spina na ovom polju sa ODSUSTVOM komentara.

Gem, Set i Meč

I da finiširam - Top Spin je trenutno najbolja simulacija belog sporta. Što ne znači da je savršen - valjalo bi još malo ispeglati KARIJERU, ne bi smetali ni miksevi, ali ovakav kakav jeste, Top Spin je servirao kompletan paket koji će sada svi drugi pokušavati da dostignu. A najbolji deo je taj što čak i oni kojima je tenis stran mogu vrlo lako pronaći puno zabave u ovoj igri. Ako imate "kutiju" trebalo bi da imate i ovu igru

u igri. Sa po 16 muških i ženskih igrača, trebalo bi da pronađete nešto po vašem ukusu. Bilo bi bolje da postoji malo više stvarnih igrača, ali prisustvo Ane Kven je za neke od nas sasvim dovoljno. Tu je i obilje raznovrsnih terena sa različitim klasama, svaka sa različitim lokacijama i podlogom. Ali ako iz nekog razloga ne nadete lika koji odgovara vašim željama, tu je i mod za pravljenje igrača

koji svojim kvalitetom zaostaje možda za najjačim igračima u Tiger Woodsom 2004. Dakle birate između dva moda, posle toga ulazite u mod za pravljenje i vajate strukturu cele glave sa različitim postavkama. Broj kombinacija koje ovaj mod pruža je neverovatno veliki, tako da možete da utrošite dovoljno vremena da postignete veliku sličnost sa stvarnim igračima. Posle toga nastavljate sa igrom, a na kraju rešavate i pitanje pobede

igranja su Exhibition, Custom Match, Career i multiplayer. U Career modu vašeg igrača od dna do svetskog profesionalca. Usput dobijate keš, novu odeću i opremu i to sve dobijate kroz razne egzotične lokacije. U ovom modu Top Spin zaostaje za najboljim, iako je osnovna struktura ista, ali mini igre su zaista neprevaziđene. U svakom slučaju postoje slični vremenski

ograničeni izazovi, čak i oni najbolji ne mogu da se porede sa najgorima u VT. Ovaj mod je i bez mini igara prihvatljiv ali nemojte očekivati one komične igre koje samo Segini developeri umeju da naprave.

Najvažniji deo svake sportske simulacije je multiplayer. Ova sekcija igre je podeljena na online i offline modove. Kao bonus, Top Spin podržava i povezivanje konzola lokalno. Tako da možete igrati istovremeno četvoro, bili online ili ne, s tim što ne možete igrati mikseve

Nažalost online komponenta igre nama još uvek nije dostupna tako da nismo imali prilike da je isprobamo. Inače online mod igranja pruža i statistike, ranking, rejting, listu prijatelja koji su vam online, da li koriste mikrofoni i koju igru igraju.

Grafika

Pretpostavljam da će većina vas igrati Top Spin sa kamerom dovoljno odmaknutom, slično kao u VT. Modeli igrača i iz daljine

bonus INFORMER

Izdavač: Microsoft

Zanr: Sportska sim.

[Medij: DVD 1]



- 1-4 igrača
- Memorijalna kartica
- Vibracija
- Analogni kontroler

- PS2
- GC
- XBOX
- GBA
- PSONE

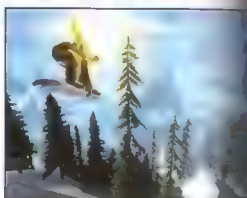
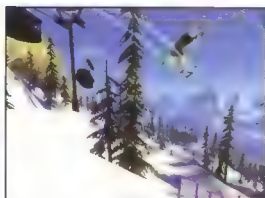
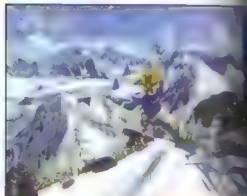
KONZOLE

OCENE

| | |
|------|----|
| IGN | 10 |
| GAME | 7 |
| PLAY | 10 |
| ES | 9 |

93%

SSX 3



SSX is natural. SSX is good, not everybody do it, but everybody should..." Ko se seća pesme George Michaela iz vremena kad još nije bio fag.

Ako pogledamo GOMILU igara ove godine koje u svom naslovu imaju dvojku ili trojku (kao oznaku rednog broja nastavka), slobodno bi ovu 2003. mogli da proglasimo "godinom nastavaka"! U velikom broju slučajeva ovo je samo ponavljanje istog recepta od istih izdavača - isti koncepti ali više nivoa, opcija, slika, zvuka... a sve u cilju više PARA u džepu izdavača.

Ali isto tako postoje i barem dva solidna argumenta protiv ove tvrdnje - prvo, ako je u pitanju nastavak to znači da je prvi deo bio dovoljno dobar da bi se pravio drugi, i drugo, ovo je verovatno najbolja godina nastavaka u istoriji video igara

Tako da je SSX 3, kao najnoviji nastavak Electronic Artsovog snowboarding serijala, vrlo ozbiljno shvaćen od strane kanadskog

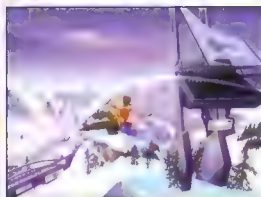
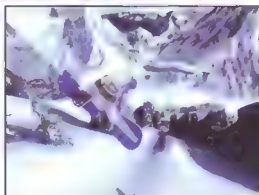
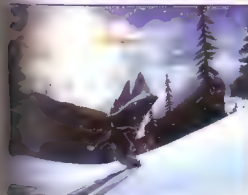
razvojnog tima. Svojevremeno je SSX Tricky nazivan i "polovnjakom", SSX-om sa DVD-om, i na još razne druge načine ali je ipak (zasluženo) prihvaćen kao samostalni kompletni drugi deo igre. Ali je sve je to dovodilo igrače u zabunu.

E pa ove godine konfuzije neće biti. EA je rešio da zapuši usta kritičarima (i to BAS) što se jasno vidi u mnogim detaljima, počev od sva tri nevredno visoka vrha CELE planine koju su izgradili dizajneri, preko animacija glatkih "kao iz reklama za brijače", do NESTVARNO velikog broja trikova. Sve je pažljivo zidano da bi u SSX Trojci u 2003. godini, svaki parametar igre krasio silan VOLUMEN. I o daaa, gleeema ispađe ta igra. Ako mi ne verujete tu su TAMNI podočnjaci, zapostavljene obaveze i naš o-tako-strpljivi štampar koji će posvedočiti u to ime.

Sada, ako ste imali taj PLEZIR da ste igrali prva dva dela igre onda znate da su ovim naslovom developeri EA BIG (sada vam je valjda jasno zašto je igra tako VELIKA)

preuzeli šampionski pojas u snowboardingu od simpatične ali nejakke 1080 Deg. u Snowboarding. Osim toga znaćete da momentalno primetite ključnu razliku između prethodnika i trojke - otvoreni deo igre. Neverovatno, koliko je taj GTA UPLOVNO, sve sfere i žanrove video igara - prvo JAKO sada i SSX, cccc... Ali kako su to ovde praznili? Besciljno FULJANJE niza strmine da bi cilj samom sebi? Neee...

Dakle nasuprot već pomenutom oprobu konceptu u pravljenju nastavaka (više SSX NASILJA), EA je krenuo drugim putem UJEDINJENJA. SSX 3 obuhvata je ceo geografski region (plod fikcije ili ne, ali ni važno) i predstavlja i bukvalnu i figurativnu PLANINU. Da bi vam dali opipljivu postavu - tu su tri vrha, svaki sa grubo pet deset "staza", ali vam niko ne brani da odaberete svoju putanju jer možete surfati po apsolutno svakoj površini između staza, stvari, sve je i dizajnirano tako, zajedno sa drvećem, klupama i skakaonicama, da bude upotrebljivo kao podloga



baš hoćete da se SMANDRLJATE ne SKROZ do dole, za nekih POLE dno g spusta, možete i TO da što već može biti zanimljivo je da, dovoljno dobri (I NENORMALNI - D) možete napraviti kombo koji traje do dna za koji se, crno na belo, zna da ACINIO jedan lagano POMERENI tester igre

smo priču o ujedinjenju, pa da je Dakle ako koncept jedne GRDNO me proširuje SSX 3, onda ga nova b trkovna ujedinjuje. Boardpress, kao ekvivalent Tony Hawk's Pro manualima, kombinuje trkovne u kombinacije, koje se sve beleže kasnije zarad čega). Ovi potezi se u pomeranjem desne palice unazad, čime vam se otvara vezivanja trka za trkom što u kra- daje jedan vezani kombo za celu što smo već rekli, za celu planinu.

trenutku u Igru dolazi nova nekakva vrsta teleporta, tj. pruža mogućnost da se transportujete na bilo gde na mapi. Ovo vam omogućuje igranje, tj. eliminiše dosadne elemente. Ali nemojte misliti da ćete tek tako up Peaku 3. Eeee, pa nije EA glup, pa se potrudite da bi stigli tamo.

Dne sa četiri moda igranja, koji su svi

povezani (ili UJEDINJENI) na jedan ili drugi način: Single Event, Conquer the Mountain, Multi Play i Online (važi samo za vlasnike PS dvojke i to one NAPOLJU). Single Event vam je poznat - to je mod u kome vozite sve trke koje ste otvorili. Multi play omogućava dvojici ili dvama (ne i dvoma, oni valjda imaju PAMETNUA posla aha!) da se takmiče na bilo kojoj dostupnoj stazi. I Online igranje, prvi put u serijalu, koje omogućava igračima sa USB headsetom da se takmiče na "dajinski". Conquer the Mountain je srž igre, KLUČ za UNIJU (pozdrav onima iz Zapadne - prim. aut.)

U svakom modu igranje kreće sa Peak 1 iliti POČETNIČKE sekcije. On nudi tri Race staze i četiri Slopestyle staze, plus sve zone po kojima se može voziti, BIG Challengeove, i ekstra Rival challengeove između svega. Ovo su KLASIČNE SSX staze - raznovrsne i mnogo jake. Staze na Vrh Jedan su su jednom rečju, SSXUALNE!

Sa stazom pod nazivom R&B sam ostvao jednu nežnu emotivnu vezu, dok sam prema Metro Cityju u početku gajao antipatije zbog njenih miksova urbanih i planinskih elemenata. Ova staza je bila teška, u stvari previše teška za Vrh Jedan, ali kako sam izgradio svoje VEŠTINE, ona mi je postala i najzanimljivija staza "sa ove strane planine." I čak još uvek pronalazim nove putanje, nove dodatke i načine da je igram. Staze na ovom Vrh su dovoljno LAKE i PRISTUPAČNE da bi se na njima učili i razvijali vaše veštine, ali i kada

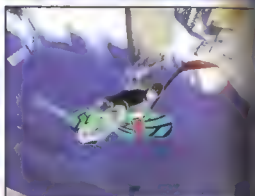
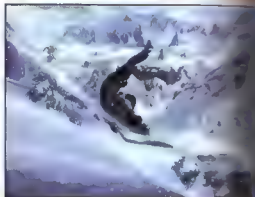
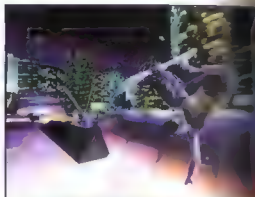
postanete vrlo stručni u ovom "belom sportu na dasci" možete im se vratiti i pronaći nove načine da u njima uživate...

i dok su Veliki iz EA izgradili čitavu reputaciju na stazama koje po načinu kretanja vašeg JAHACA na dasci jasno podsećaju na FLIPER, jedna od najvećih promena u Trojci je, da je dizajn staza "smirio hormone", u smislu da je sada manje nerealnih konstrukcija što se posebno manifestuje na Vrhovima Dva i Tri

PS2 Online

Nastavljajući se novi trendom EA nudi vlasnicima Dvojke i opciju igranja preko mreže. O ovoj znamo samo onoliko koliko nam je rečeno jer nismo imali prilike da je isprobamo. Dakle dve opcije u ovom modu su Quick Match i Lobby. Quick Match vas automatski speja sa još jednim srećnikom sa Net opcijom i što instant tekme. Lobby se sastoji od soba pode- jenih na Beginner, Advanced i Elite igrače, što je vrlo korisno da vam ne bi nelo proći ubio želju za igranjem.

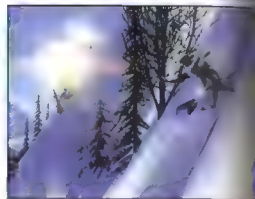
Tu je i opcija za USB headset koja bi BILA korisna ako bi igrali protiv nekoga koga znate, ali nisam siguran koliko bi vam bilo zanimljivo da slušate nekog Šveda kako dahće u slušku i sloa kletve na onom njihovom "skandinavskom" jeziku...



Podsećamo da su svih šest prvobitnih likova ponovo tu sa dodatkom novih i da sa svakim od ovih likova imate da "ključarke" nebrojene džidže u vidu odelo i opreme...

puno TRAŽI - i puno vežbe na trkačkim sekcijama i MASAN repertoar veština da bi UJEDINILI trikove i pogadali "multiplajere" u vazduhu i rallove na zemlji...

STARO PSETO, NOVI TRIKOVI



Peak 2 je mesto na kojem ćete se prvi put osetiti kao da ste u divljini. Prvi put ćete osetiti koliko JAK može biti vetar, da ćete se nekada BORITI sa istim da bi išli na dole umesto UZBRDO... Staze će sigurno zadovoljiti naturaliste jer su tu vodopadi, guste šume, ledeni tuneli, podzemni prolazi i nagli padovi i "DA SE SMRZNEŠ" ali ne od "ladnoće". Ovaj set staza pruža više izazova i u trkanju i u slopestylingu, i zahteva upotrebu "multiplajera" (ne multiplajera) u cilju vezivanja trikova i RAZVLACHENJU granica u Big Air skokovima.

Peak 3 je MONSTRUM. Gornja regija planine je sklona pukotinama, pa ponori PUCAJU ispred vas, a uski prolazi zahtevaju PRECIZNOST jer je dovoljna samo jedna greška da pokažete svima da su Srbi NEBESKI NAROD... Ova staza je FANTAZIJA hardkor igrača, jer

SSX Tricky nam je doneo naramke i hrpe trikova. Upoznao nas je sa Uberima i Superima, koji su MNOGO LUDI trikovi tokom kojih se često i sjaše sa daske... Eee, ali Trojka je otišla daleekoo napred...

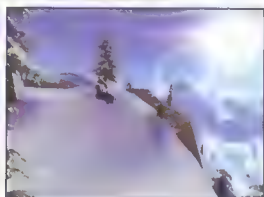
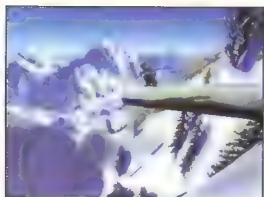
Nadgradnjom Ubera, kanadani su "poredali" tri nivoa Ubera. Vertikalni mrača sa desne strane vam "Indicira" koliko ste trikova UJEDINILI i kada isti požuti, moći ćete da odspelu-jete reči SUPER i UBER. Bilo koju reč da uvezete, dobićete mogućnost za EKSTRA trik koji će vam omogućiti čitavu PLANINU poema. Ovaj "mekhanizam" radi k'o švajcarski... Mrača je i u funkciji od vremena, tako da ako ne uspete da spojite nekoliko trikova on lagano kreće na dole, tako da imate šansu da se ispravite. A da bi sve bilo još interesantnije trkove možete i KUPITI...

Još jedan ključni dodatak celom paketu trikova je Board Press. EA se očigledno zaljubio u

desnu analognu palicu (NBA Live, Madden, FIFA, itd.) tako da ćete je i ovde TRČATI potpuno. Ova fora iz Tonija Sokolovića ne osvežava SSX. Jer se tokom pressa ne okrećete, a možete se "potisnuti" i napraviti zadnjim delom daske. Mrača balansira ne samo na jahaču, već će vam sam JAHAC glasom signalizirati kada ravnoteža postane PITANJE.

A onda je tu i Handplant. Ovaj potez je vrlo brzo napravili mini-milion puta u board pressu, ali ne u SNOWboard igrama. Handplant je suptilan potez koji nećete baš koristiti u trke. Ali on čini igru mnogo nalik platforma igrama, ali ne od KRUCIJALNOG značaja u prebacivanju jahača od jedne konstrukcije do druge, nego do raila na primer.

Tu je još mnogo malih stvari koje povećavaju dešavanja u igri - "multiplajeri", keš, krediti, poenima... Ne zaboravimo i funkciju shov dugmića - "TUČA SA SVIMA"...



Uberima, Pressovima i
SSX je prava KOMBO
da je cela ova priča o "otvaran-
KRIMINALNO dobra.

bi uzeli da UPOREDIMO grafiku
Undergrounda (čiji opis očeku-
broju) i SSX 3 šta bi smo dobili?
nekada one nazovi-3D cvikere
za DŽ na projekciji onih ŠATRO
Znate ono, jedno staklo plavo a
E to vam je priča i ovde - Tony
je uvek imao neke SIVE likove (to
JUCARI) i neku MULJAVO žuto-
stil koji reflektuje tu SKEJT
J dok je SSX nekako veseliji,
neksh crta. Likovi u SSX-u nemaju
VOG MESA, već su mnogo više na
u skale - tamo gde piše ono

definitivno odlikuje ove ŠARENE
inkje su njihove animacije. I prvi
cky su doneli glatke animacije, ali
ENENADUJE. Ovi "sportisti" (koji je
te opte, ajde recite mi...) su uvek u
dnog kretanja. Ovo iznenađuje iz
njihov repertoar poteza spada u
- veličanstveni, pa je trik kojim su
uspeli da UJEDINE sve te animacije



ostao u domenu iracionalnog (neprovaljenog -
za mlade čitaoce...).

Ne bih ulazio u "melodično, harmonične palete
boja u kojima prevlađuje"... BAH!!! Samo ću
reći da su kanadani natrpali sve moguće efekte
klimatskih uslova i da su napravili odlične
refleksije svetlosti od snega. Ima tu još da se
priča - noć, dan, sunce, snežne pahulje, 30
vrsta snega i leda i još trista čuda... Ali naj-
važnije je da se uprkos svim tim našljenim
efektima nikada ne dešava pop up
Dodatno zadovoljava kratko učitavanje nivoa,

koje je opet začinjeno zanimljivim grafičkim
efektima koji vam skraćuju čekanje.

Zvuk

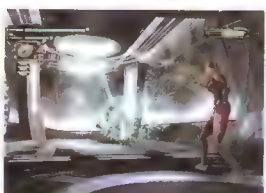
Još od početka serijala ono što se ČULO je bilo
proizvod visoko kvalitetne produkcije. Od prve
melodije iz menija, izbor muzike je odličan. Plus
imamo (već mi je muka da ponavljam kako su
u ovoj ili onoj igri primenili neku foru iz GTA,
keve mi...) Radio BIG sa dodatkom OBIMNE
liste licenciranih muzičkih numera. A da sve to
podebljamo, naglašavamo da je SSX 3 legiti-
mno THX podržana igra što osigurava visoki
kvalitet i čistoću zvuka

Na koncu ne bih da ispadne da vas LOŽIM, pa
ću stvari izložiti smireno. SSX Trojka je
"prejashla" Trikija u svakom pogledu, plus što
je lepša za oko, mekša za uho i mnogo duža
nego što ste očekivali. A sve to iz perspektive
nekoga ko u životu nije stao na snowboard...
Tako da bih zaključio onako kako sam i počeo
Mogu samo da vam preporučim da što više
SSX-jete, nema glava da vas boli

| | | | | | | | | |
|------------------------------|---|----------------|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|
| be'nus ICROMER | | Izdavač: EA | | Završ: Sportska sim. | | Medij: DVD 1 | | |
| | • 1- 4 igrača • Memorijška kartica • Vibracija • Analogna kontrola | KONZOLE | • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| | OCENE | | | | 10 | 10 | 10 | |
| | 10 | | | | 10 | 10 | 10 | |
| | 10 | | | | 10 | 10 | 10 | |
| | 10 | | | | 10 | 10 | 10 | |
| 95% | | | | | | | | |



DINO CRISIS 3



O h, početak, PROKLETI početak... Najteži deo teksta - da li odmah reći šta ign fali, ili dočekati sam kraj žvake i onda "ritnući čitalaštvo cokolom u sekućice"? Većita dilema kojoj nema kraja. Šta vi mislite, šta sam ja izabrao?

Kao i uvek - to zavisi od kvaliteta igre i još "iks" faktora, ali ono što jetragično, a šta se u poslednje vreme najčešće dešava, to je da se pojavljuje buljuk igara koje imaju potencijal i "nešto više", ali su na kraju manjkave i kljakave iz meni nepoznatih razloga. Otaljavanje posla? Manijakalna depresija? Lenost? Samo neki od problema koji u skoro vreme razaraju "igračku industriju".

Sada - nije problem kada se na tržištu pojavljuje nova igra koja tek treba da se pokaže i dokaže - obično je problem kako stvoriti "franzizu". Ipak, za takav jedan poduhvat su potrebne i godine iskustva i povoljni uslovi i tehnologija, kao i ljudi koji će raditi, raditi, raditi... A šta imamo ovdje? Upravo gorenavedeni slučaj - gomila

neiskorišćenog potencijala i šaka razočarenja pride, koja je prouzrokovala tragičnu osrednjost igre.

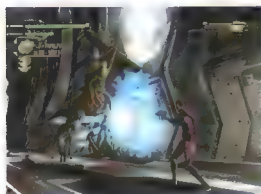
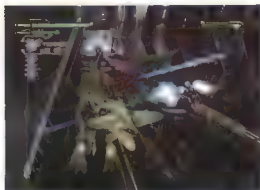
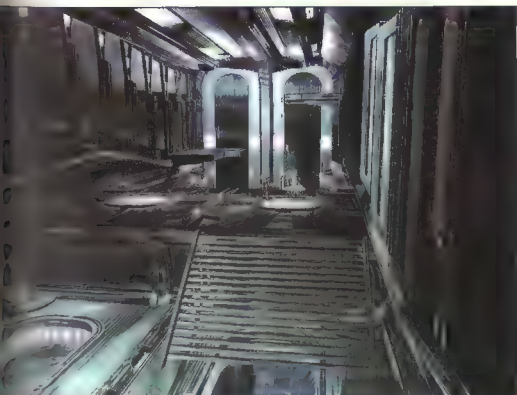
Ugledati se na prethodnika? Uvek! Dodati nove stvari? Jakako! Obratiti pažnju na detalje i inicijalne reakcije konzumenata? Bez toga ne može! Pa učemu je onda problem? Ajmo od početka.

Nekoliko vekova u budućnosti, jedan "napušteni" odnosno "zalutali" svemirski brod se vraća ka Zemlji. Brodu je ime Ozymandias i nije ga bilo "na radarima" tri stotine godina, tako da se specijalne jedinice šalju da ispituju stvar. "Di je brod bio? Niko ne zna... Zna se samo da je preplavljen MUTANTIMA dinosaurus (??) koji bazaju tamo-amo i jedu sve čega se dovate (šta li su jeli tih 300 godina, živo me interesuje, prim.aut.). Hoćete li uspeti razrešiti tajnu Ozymandijasa pre nego što dođete do konačnog odredišta? Hoćete li eliminisati još jednu pretnju po ljudsku egzistenciju? Iliidi, mislim - MUTIRANI DINOSAURUSI...

Šta je ovo -Pol Verhoven i Mladi Mutirani Nindža Komjače uzvraćaju udarac? Soc me Bože i sakloni!

Što se tiče inovacija - kako bi "začini ali ju", programeri su ubacili "džet peš napravu koja će vam omogućiti da "klizite levo desno većom brzinom u cilju izbegavanja neprijateljskih napada, kao i funkciju "glajdovanja" kroz vazduh (kako zbog eskivaze, tako i zbog radi platformskih menata igre) - i to je sasvim ok - mislim plus na ideju i šarenolikost igre. Sad sem da tu nije katastrofična kamera (što u Kapkomovim igrama NIKADA nije slučaj i to je ono što je najiritantnije) koje je više nego da zbuni - velika većina igre bi bila "med i mleko". Nisam vam vel spominjao kameru? Ooo, da - nisam žel sve do kraja teksta za "cokulu", evo ako primećujete - već je sada većto plasirana pravcu prednjih zuba.

Znate i sami kako je vazda bilo u većini Kapkomovih igara ovog kalibra - imate



na kojoj se nalazite, a koja je podeljena na nekoliko nevidljivih particija. U zavisnosti od vašeg plasmana na pomenutoj sceni, dobićete različite kadrove. Doduše, ta promena kadra nije bila lošije izvedena. Osim što je to nije ometajuća za smisao za pravac i kretanje, totalno je POGUBNA po to što se sve vreme odigrava. Htedoh ja da se popnem na jednu platformu koja je na par metara od mene, ali mi se ne otvara funkciju jet pack-a i krenem kroz taj tavan, a tamo na istu, kad ono - druga kadra i ja "zzuuuuu" - na drugu platformu, po burek ili po kupine, al' tamo gde je bio - NIKAKO! Ajde što se kamera odražava po platforme, al' ne može da mi ometa akciju koja se odvija na zemlji. Lokacije - AMAN ljudi, ali mislim, kako da ukokam "mutante" kada ga ne vidim? Kako da eskiviram na ličnu osobnost kada je sve što od pomenutog kadra koja iz ovog kadra seče moje junačke mišice? Šta prestanem da pucam ili da nastavim tiho, čisto zbog radi sopstvene sigurnosti? Hiljadu pitanja, a ni otuda odgovora. Zato je auto aim (omaraženi, al' ne dvosmisleno korisni) koji će vam biti velika pomoć, što po život, što po žive.

...nije sve tako crno. Zagonetke su sasvim adekvatne i na momente oživljavaju. Najbolje od svega je to što je

Ozi (da ne arčim prostor, tepaču mu 'vako od milja) u stvari TRANSFORMERS i što ćete jurcati u potrazi za Formation Change Terminalima, konzolama koje će menjati konstrukciju broda (praćeno odličnim animacijama), kako bi ste sebi otključali nove segmente koji do malopre nisu bili dostupni. Odlična ideja!

Još problema? Neinventivnost protivnika. Malopre sam ispljuvao "Betmena" jer je imao tri varijacije protivnika čiji se izgled menja po nivoima... Ovde NEMA varijacija, ima te samo TRI vrste "mutosaurus" koje će vas sve vreme dovoditi do ludila, ali su zato tu ODLIČNE kraljice, koje će vas iznenaditi izgledom, "kulovskim" faktorom i "kapacitetom strukturalnog oštećenja". Očiju mi, gadni "boss"-ovi, batice, kao da peglam oklopni transporter palicom za GOLFI ima da se rilja i da se rilja i da se krampa pokraljici, te da se eskivira i beži i opet da se rilja i rilja i lopata... Suviše je to izazova za jednog prosečnog igrača. Jedino pozitivno kod razračuna sa "šefovima" je kadriranje i to je jedini slučaj da kadrovi val-

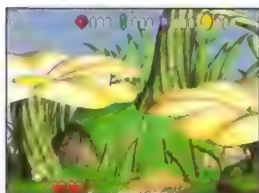
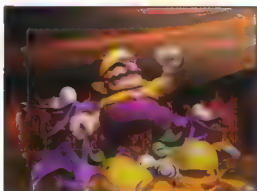
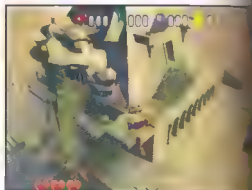
jaju i da se ne menjaju bez prestanka i upozorenja.

Animacije su zato perfektno. Svaki bos, svaka promena u strukturi broda i detalj važan za priču je praćen veoma kvalitetnom animacijom, što je pored KAMERE zaštitni znak Kapkoma. Čak je i izgled broda odličan, samo što nisu obratili previše pažnje na "jedinstvenost" scena. Mislim, kako je moguće da su ljudi tu živeli ako nema kantine, kuhine, bašte, teretane, sobe za rekreaciju, toaleta i sličnog (k'o da su tu ljudi živeli, a bez da su imali potrebu da se hrane ili idu na WC, prim.aut.)? Ostali efekti su zadovoljavajući, što se ne može reći za zvučne... Prvi put je govorna gluma dovedena do izražaja i to u OBE verzije igre. Sa druge strane, muzika je o.k. ali samo prvih sat vremena (onda postaje suviše monotona i ponavljajuća), ali su zato zvuci TRAGEDIA! Firma koja je stvorila ONAKVU zvučnu atmosferu u R.E. serijalu je mogla više pažnje da posveti, ali ko sam ja da talasam?

Šta je moglo da se odradi? U šest meseci koliko je igra bila prerađivana za englesko govorno područje, mogli su da PRERADE sve što nije bilo u redu i da izbace igru pod nazivom Dino Crisis III GOLD i zarade veliku količinu novaca. Ovako nam samo ostaje da se pomolimo Bogu, da ne propadne toliko potencijal... Pa vi vidite!

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|--|---------------|---|----------|---|-----|---|----|---|-----------------------------|
| bo'nus RESIDENT EVIL 4 | | izdavač: Capcom | Zanr: Survival horror | Medij: DVD 1 | | | | | | | | |
| | <ul style="list-style-type: none"> 1 igrač Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola | KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> PS2 GC X BOX GBA PSONE | OCENE <table border="1"> <tr> <td>PLAYSTATION 2</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>XBOX 360</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>WII</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>PC</td> <td>5</td> </tr> </table> | PLAYSTATION 2 | 7 | XBOX 360 | 6 | WII | 6 | PC | 5 | UKUPNO 64% |
| | PLAYSTATION 2 | 7 | | | | | | | | | | |
| | XBOX 360 | 6 | | | | | | | | | | |
| | WII | 6 | | | | | | | | | | |
| PC | 5 | | | | | | | | | | | |

WARIO WORLD



Ranije smo mogli da uživamo u njegovim avanturama na GBA, povremeno se pojavljivao i na drugim Nintendovim platformama, a sada je konačno Wario dobio svoju vlastitu igru na GameCubeu. Pogledajmo kako sve to izgleda...

Neko je ponovo ukrao Wariovo blago, a na vama je da mu ponovo pomognete da ga povрати i sve to u klasičnoj, old school platformskoj igri, doduše u kvazi 3D okruženju. Nivoli kroz koje morate proći su izuzetno inteligentno zamišljeni i zaista morate pretražiti svaki ćoščić kako biste uspešli u svojoj misiji. Cela ova zanimljiva mešavina zaista ima šta da ponudi, naročito ljubiteljima ovakvih igara. Međutim, odmah na početku moramo napomenuti da oni koji traže neku kompleksnost, dubinu ili višeslojnost to ovde neće pronaći.

Mnogi su bili prilično pesimistični prema spoju Mario Sunshine i Wario Landa, međutim Treasure je uradio nešto potpuno drugačije. Umesto punog 3D prikaza koji je očekivan sa skepsom, Wario može da se pokreće levo i desno, gore i dole, baš kao i Mario u svojim 16-bitnim avanturama. Ono što je uvedeno u sve to jesu pseudo-3D pozadine u koje Wario može da zađe do određene granice, iako pri tom ne možete centrirati kameru na njegova

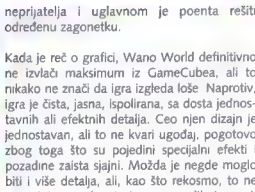
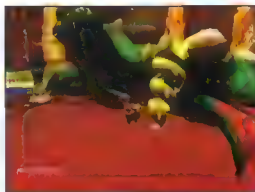
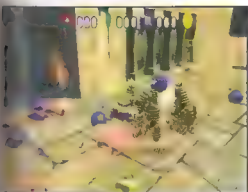
leđa ili konstitui pogled iz prvog lica

Igra ima trinaest nivoaa koji su podeljeni na četiri sveta (po tri nivoaa svaki), a poslednji nivo je veliko finale. Sve su ovo klasični platformski nivoo na kakve smo navikli u sličnim igrama, u kojima se nalaze gomile predmeta koje treba da skupljate, horde neprijatelja koji se obnavljaju posle nekog vremena, novčići kao i finalni bosovi s kojima se morate suočiti. Na kraju svakog nivoaa vas očekuje neka vrsta minibosa, a na kraju svake od četiri celine igre pravi, veliki, teški neprijatelj od kojih svaki otključava po jedan delić ključa. Kada skupite sve te deliće i sastavite ceo ključ, možete otvoriti ogroman sanduk sa blagom koji se nalazi u Wariovom dvorištu. Naravno, tu vas čeka i konačna, odsudna bitka, ali ne želimo da ulazimo u detalje kako vam ne bismo pokvarili iznenađenje.

Kao što je slučaj i u svim platformskim igrama, Wario World je prepun stvari koje treba sakupljati i koje vas za to nagrađuju određenim

bonusima. Za početak, tu je osam crnih dragulja. Oni se mogu naći samo u sobama zagonetkama (ili već nekim drugim vrstama izazova) ili na skrivenim lokacijama i ne mogu ni su da biste kompletirali nivo. Zatim su razni komadići Wariovih zlatnih statua koje su dobro skriveni, ali ispuštaju određene zvukove (zvonoj) koji će vam nagovestiti gde se nalaze. Svaki koji pronađete dodaje po jednu polovinu srca Wariovom zdravlju. Ipak, to nije kraj. Naime, na vama je da pronađete gomile stvarčica koje su nekada činile blaga glavnog junaka. Tu su vaze, čuvene druge klasične stvarčice, ali i NES konzole. Ukoliko pronađete osam ovakvih predmeta, otključaće vam se po jedna mapa koju možete downloadovati na vaš Game Boy Advance. Ili ako imate, naravno) Igrice su veoma raznovrsne - preskakanje konopca, skakanje po trambolini, napucavanje vanzema i slično, mnogo, mnogo toga.

Pored svega toga, na svakom nivou se nalaze po pet crnih kutija. Kada nađete neku od



neprijatelja i uglavnom je poenta rešiti određenu zagonetku.

Kada je reč o grafici, Wario World definitivno ne izvlači maksimum iz GameCubea, ali to nikako ne znači da igra izgleda loše. Naprotiv, igra je čista, jasna, ispolirana, sa dosta jednostavnih ali efektivnih detalja. Ceo njen dizajn je jednostavan, ali to ne kvari ugodaj, pogotovo zbog toga što su pojedini specijalni efekti i pozadine zaista sjajni. Možda je negde moglo biti i više detalja, ali, kao što rekossmo, to ne umanjuje vrednost igre u velikoj meri. Nažalost, endžin igre izgleda ne može da podrži veliki broj sprajtova na ekranu - čim se poveća broj neprijatelja, frame rate drastično opada. Srećom, to se ne dešava često inače bi zaista moglo predstavljati problem.

Zvuk je jednom rečju odličan. Wariovi komentari i uopšte glasovi koje ispušta su takvi da biste ih mogli slušati u nedogled. Muzika je atmosferska i puna šarma koji će mnoge osvojiti iz prve.

Ovo je zaista mogla biti sjajna igra da nije nedostatak izazova i njene kratkoće. Ovakvo je možete preći ni ne trepnuvši, za svega jedno popodne, a nakon toga će vam ostati osećaj kao da ste ostali uskraćeni za nešto. Ipak, i pored toga, Wario World je veoma dobro ostvarenje koje čuva šmek starih platformi, pruža dosta raznolikosti, obilje predmeta za sakupljanje, neprijatelja, tajni i mini-igara. Ono vam neće dosaditi, ali kada ga jednom završite, ono gubi svaku vrednost. To je zaista šteta i mnogi ljubitelji Wana će se razočarati zbog toga. Ipak, ova igra nikako ne zaslužuje da je unapred odbacite jer ona ima svojih dobrih strana. Štaviše, ima ih dosta.

oslobodite malo vilinsko stvorenje, dajte im neki nagoveštaj. Neki od njih su potpuno beskonjsni (štaviše, mogu vas ubiti), ali drugi su veoma korisni. Neki pobede neprijatelje, drugi vam ostavljaju količinu novčića. Njih ćete nalaziti u svojim sanducima, a dobijate ih i na kraju kompletnog nivoa. Novčići su važni u ovoj igri jer kada potpuno bez zdravlja i kada se na vašem ekranu pojavi poruka "game over", igra će vam ponuditi mogućnost da automatski nastavite - za određenu cenu (uglavnom 1000 zlatnika).


Na svakom nivou ćete uglavnom trčati i rešavati zadatke. Svaki od njih se razlikuje po stilu i težini, a gotovo kada je reč o nivoima koji pripadaju istim svetovima. Primera radi, prvi nivoi su jednostavni, puno kostura i prepreka. Već na drugom ćete se naći u psihotičnom cirkusu, sa neobičnim likovima, topovima, električnim ogradama, kaktusima i slonovima. Svaki sledeći nivo će vam ponuditi nešto novo, te ova igra nikada ne budi tendenciju da postane dosadna. Svi elementi se ponavljaju s vremenom, ali su i oni ponekad promenjeni, što daje igri jednostavno smešten u drugačiji svet.

Igra zvuči sjajno, međutim, moramo priznati da neke mane ovog ostvarenja. Prva i najvažnija jeste to što je ono previše lako. Iako tu ima dosta raznih neprijatelja, nijedan od njih ne predstavlja previše problema, a baš nikakav prob-

lem, što uključuje i bosove. Većina njih, kao što je to već uobičajeno, ima neku šemu koju treba provaliti, ali je sve veoma logično i nečete se nimalo mučiti. Zbog ovoga bi igra verovatno postala dosadna već posle prvih nekoliko nivoa, ali srećom, sve je dovoljno raznoliko da razbije taj osećaj. Sve nas to dovodi i do druge mane Wario Worlda, a to je činjenica da je ova igra previše kratka. Sve se ovo može preći veoma brzo (za oko osam sati), a još brže ukoliko nemate "hrčkoliku" narav i naviku da skupljate baš sve što se skupiti može - a ne morate.

Igra ima veoma dobar sistem kontrole. Wario može da izvede veliki broj ofanzivnih pokreta koji mu omogućavaju da eliminiše svakoga ko mu izađe "na crtu". Borbe su prilično nalik crtanim filmovima, ali imaju svoj šmek, posebno zahvaljujući osećaju snage i moći koji ćete imati nakon svakog pobeđenog protivnika.

Pored glavnih nivoa, u igri se nalazi i povećani broj posebnih "mikro" nivoa. Do njih stižete kroz tajne prolaze (obično vrata u podu). Za razliku od ostataka igre, na ovim lokacijama možete potpuno slobodno pokretati kameru. Tu ima pojedinih prepreka, ali zato nema

| | | | | | | | |
|--|---|--|-----------------------------|-----------------|--|--------------|--|
| bo'us IGROMER | | izdavač: Nintendo | | Zanr: Platforma | | Medij: DVD 1 | |
|  <ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Memorijaska kartica • Vibracija • Analogna kontrola | KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE | OCENE <ul style="list-style-type: none"> 8 10 8 5 | UKUPNO 80% | | | | |

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Igrali ste Splinter Cell i uživali u njemu. Sada se pojavila i GBA verzija ove igre. Iako je ona na neki način praviša tako da više odgovara mlađoj publici, to je i dalje isti onaj dođri stari Splinter Cell. Pa pravišmo kako sve to izgleda...



Oni koji su igrali originalni Splinter Cell neće bit iznenađeni prćom GBA verzije. NSA nindža Sam Fisher je upetijan u politićku zbrku koja uključuje i bivšu sovjetsku republiku Džordžiju, kao i odmetnutog kineskog generala, a nad svime se nadvija pretnja od nuklearne katastrofe. I većina dijaloga i komentara će vam delovati poznato, iako su neke stvari izmenjene kako bi igra odgovarala i nešto mlađoj publici. Raznovrsne misije su prilićno slične kao i ranije, prate istu osnovnu putanju, a od grafike na GBA je zaista izvućen maksimum

Dakle, iako je u pitanju nova verzija Splinter Cella, stari fanovi ove igre odmah će prepoznati sve ono što im je bilo drago u njoj. Sve akcije su tu, animirane s posebnom pažnjom, tako da ćete lako prepoznati stare dobre Fisherove pokrete, šunjanje, skrivanje u senkama... Jedino što nedostaje jeste mogućnost da zgrabite druge objekte ili na drugi način interagujete s njima (na primer, da ih koristite da odbijate protivnićke metke).

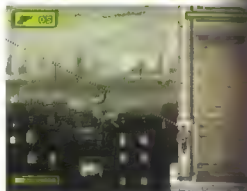
Glavna promena jeste vezana za potencijalnu publiku ove verzije igre. Naime, tu nema ničega suviše brutalnog, pa ni smrtonosnog. Na primer, čuvari imaju elektrićne sprave za onesvećivanje, a vaš pištolj ispaljuje uspravljjuće metke. Da ne bi bilo nikakve sumnje, kada neko padne na zemlju, iznad glave mu se ispisuje "zzzz" kako bi se znalo da je samo uspavan ili onesposobljen na neki drugi način. Kontrole u igri su jednostavne i

intuitivne, posebno kada imamo u vidu sposobnosti "male konzole". Doduše, moraćete da budete nešto brži nego što je to bio slučaj u originalnoj igri, ali sve je veoma lepo izbalansirano i ne bi trebalo da se jave ikakvi problemi.

Kamera je takođe odlično rešena - Sam može da gleda pravo, levo ili desno, čak i nadole ili nagore. Ipak, mora se reći da šunjanje ovde ne igra toliku ulogu kao u originalu - mnogo češće ćete se otvoreno boriti. Pored svega toga, tu su i zanimljive mini-igre - uglavnom objanje brava i sefova. Svaka od ovih igrice ima zaseban interfejs (dosta nalik interfejsu za objanje iz originala), a većina zahteva brzinu i spretnost

Naravno, tvorci ove igre nisu zaboravili ni na mogućnost povezivanja GBA sa GameCuboom. Naime, vaš napredak u GameCube verziji igre će otključati neke bonus misije (ukupno ih ima pet), a postoji i neka vrsta kooperativnog moda ukoliko se ove dve konzole povežu.

Kao pto smo već pomenuli, grafika je jednos-



tavno savršena i koristi sve mogućnosti GBA pruža. Jedina mana koja se može na ovoj igri jeste zvuk, taćnije muzika. Sami niste loše, ali posle nekog vremena počnu se ponavljati, što će pre ili kasnije doći toga da poželite da ih isključite

Sve u svemu, ukoliko volite Splinter Cell nemojte propustiti da isprobate kako e funkcioniše na GBA konzoli. Tvorci igre su zaista uradili gotovo sve da omoguće isti onaj užitek koji ste imali u i uspeh je neizbežan. Duh igre je u potpunosti saćuvan, a to je ono što je ipak najvažnije celoj prići...

| | | | | | | | | | |
|--|--|----------------|--|----------------|--|------------------------------------|--|--------------|--|
| | | IGROMER | | ESRB: E | | Završ: Akcija | | Medij: | |
| | | • 1 igrać | | KONZOLE | | PS2 GC X BOX GBA PSONE | | OCENE | |
| | | GRAFIKA 10 | | ZVUK 6 | | IGRIVOST 9 | | 90% | |
| | | GRAFIKA 10 | | ZVUK 6 | | IGRIVOST 9 | | 90% | |

boNus

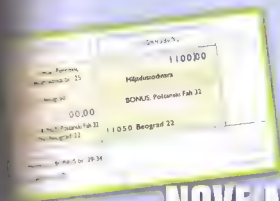
NA BAVITE STARE BROJEVE!



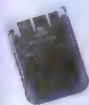
Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA boNus

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos preplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na Salteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioska, bez daljnjih PRT uoškova.



NOVE MOGUĆNOSTI PREPLATE!



- 3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
- 6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
- 12 meseci - 2000 din + A1 poster Lara Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

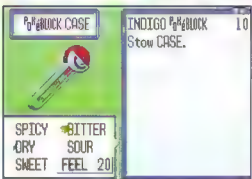
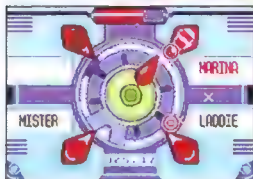
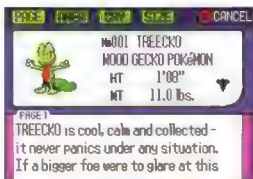
Sve informacije možete pogledati i na sajtu

www.bonus.co.yu



POKEMON SAPHIRE

Još od kako su prvi put ugledala svetlost dana, simpatična stvorenjca po imenu Pokémoni dostižu neverovatnu popularnost kod igrača širom sveta. A kako ih i ne bismo voleli kad su tako slatki!



Cak i ako zanemarimo neverovatnu historiju koju su Pokémoni izazvali, pa i činjenicu da predstavljaju neku vrstu mašine za zgrtanje novca, moramo priznati da su sve igre koje su se do sada pojavile s njima uglavnom bile veoma solidni RPG-ovi. Ispod te slatke, detinjaste maske i vizuelne privlačnosti krio se prilično kompleksan i dubok sistem koji je donosio sate kvalitetnog gameplaya. Ništa drugačije nije ni sada...

Svim ljubiteljima Pokémona sve će već biti dobro poznato. U ulozu ste mladog trenera Pokémona koji želi da postane šampion Pokémon lige. Ponovo treba da propujete sveta. Cilj vam je da sakupite osam posebnih bedževa kako biste ušli u ligu. Ponovo treba da izazovete osam drugih trenera kako biste od njih dobili te bedževe, samo su sada oni znatno teži nego ranije. Ponovo morate dosta trenirati da biste to postigli i ponovo treba ubiti gomile zlotvora koji će vam se naći na putu. I konačno, ponovo imate jedan jedini i najvažniji zadatak - da ih sakupite sve!

Ovoga puta vaša avantura će se odvijati u zemlji po imenu Hoenn. Pored nove lokacije, ipak, naravno, najveća novost koju ova igra donosi jesu novi Pokémoni. Njih ima zaista dosta, sa sve novim moćima koje će im biti dostupne, te je pred nama zaista novo iskustvo. Istina, neki od njih su na neki način reciklirani, tačnije blago promenjeni stari Pokémoni, ali to ne umanjuje doživljaj. Tu su i neki stari poznanici bez kojih se jednostavno

ne može, na primer, Pikachu, Maril, Magikarp ili Alakazam, ali većina stvorenjaca je nova, a mislim da je dovoljno samo reći da ih ima čak 200! A kao i ranije, da biste ih dobili sve, morate se menjati s drugim igračima ili nabaviti i Pokémon Ruby (zamišljeno je da ova dva izdanja idu u paru)


Jedna od novosti koje nam ova igra donosi jeste mogućnost bitaka "dva na dva". Tačnije, vaša dva Pokémona se mogu sukobiti sa dva protivnička. Naravno, ovo unosi dodatnu stratešku dimenziju jer morate brinuti o tome da odaberete dva mezmčeta koja će imati komplementarne moći i tako dobro funkcionisati kao tim. Pored toga, tu su i drugi "začini" koji će vam ulepšati avanturu - zagonetke, sjajne borbe i naravno, obilje Pokémona koje treba nahvatati. Logično, sve ovo vam pruža i zaista mnogo, mnogo sati igre. Iako se sama glavna priča može završiti za 30 do 40 sati, ukoliko želite da obavite i sve sporedne questove i da nahvataete sva mogućna stvorenjca, ni sto sati vam neće biti dovoljno.

Još jedna veoma zanimljiva novost jeste mogućnost izgradnje baze. Naime, vi možete

(kada ispunite određene uslove) napraviti štab koji možete dekorisati po svojoj volji. Znači da možete odabrati nameštaj, biljke, ukrašiti sve to ornamentima ili po čemu vam se sliči.

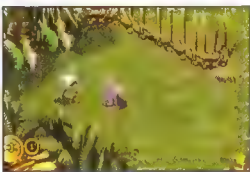
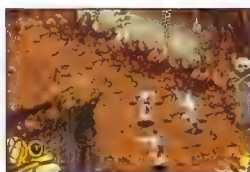
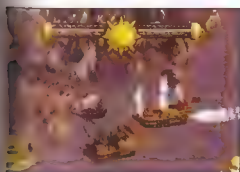
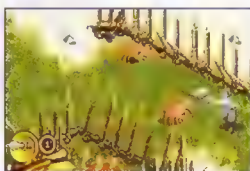
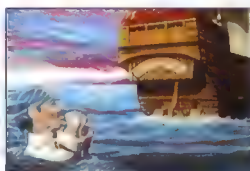
Pored svega ovoga, i grafika je unapređena u odnosu na ranija izdanja. Mora se priznati da postoje mnoge igre za GBA koje izgledaju bolje, ali to nikako ne znači da Pokémon Saphire ima lošu grafiku. Sve je to dosta crtanom filmu, animacije su glatke i generalno veoma dobre. Zvuk je takođe bolji nego u Ruby. Muzika nije ništa posebno, ali nije napa i daleko je od toga da će vas iritirati. Glavni glasovi su loši, mada bi bilo bolje da su nešto sličniji onima iz crtača.

Sve u svemu, pravi fanovi Pokémona mogu sebi dopustiti da zaobiđu Pokémon Ruby i Pokémon Saphire. Ova igra ima sve ono što karakterizira Pokémon franšizu u celini, a pri tom ima i dosta poboljšanja. S druge strane, ako ste ranije voleli Pokémone, ovo ostvarenje nikako neće promeniti mišljenje. Sve u svemu, to su isti oni dobri stari Pokémoni na koje ste se navikli i ponovo ih treba sakupiti sve!

| bo'nus IGRIMER | | izdavač: Nintendo | | Zanimljiva: Zanimljiva | | izdavač: Nintendo | |
|---|----------------|-------------------|---------|-------------------------------------|-------|-------------------|----|
|  | • 1 - 4 igrača | KONZOLE | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | GRAFIKA | 8 |
| | | | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | | ZVUK | 7 |
| | | | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | | IGRIVOST | 10 |
| | | | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | | NAGLEDNOST | 9 |
| | | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | UKUPNO | |
| | | | | | | | |

PIRATES OF THE CARIBBEAN

U našim bioskopima možete pogledati novi Diznijev film, Pirates of the Caribbean. Otprilike istovremeno s filmom pojavila se i istoimena igra u izdanju TDK Mediactivea. Pa pogledajmo šta nam



je stvar koju moramo napomenuti u ovoj igri jest da ona nema nikakve veze s filmom, osim što pojavljuju likovi s istim imenima.

Ovo je akciona igra, međutim sa dosta perspektivom koja više podseća na The Legend of Zelda. Na većini nivoa zadatak vam je da nađete blago koje se tu negde krije, a na nekom delu sela ili džungli. Vi ste u igri kao Sparrow, pirata koji može da čini šta god hoće - da se šepka oko, ali i da skače. Igra se tako bi dostigao uzvišene delove, a koliko pri tom on privuče na sebe mnogo gusara, engleskog vojnika ili čak i životinje, automatski će izvaditi svoj mačevima je kranje jednostavna - sve što treba da uradite jeste da ne pritisnete A, dok ne pobeđete. Postoje samo dve vrste napada - napad i spor i jak udarac. Sve je ovo dosta teško problemima s kolizijom, a ako nećete znati da li ste pogodili ili ne, možete znati da li ste pogodili ili ne. Naravno, na nivoima nalaziti i brojne lekanje kao i nova, bolja oružja (uključujući i puške). Osnovni Jackov zadatak (i to je ujedno i sva priča ove igre) je da sakupi dovoljno bogatstvo kako bi mogao da povede napad protiv zlog kapetana i njegove bande nemrtvih. Iako je

igra određena kao akciona avantura, već akcenat je stavljen na avanturističke elemente - dakle, na istraživanje lokacija i sakupljanje predmeta. Moramo napomenuti da su nivoi prilično veliki, ali i potpuno linearni, a zagonetke su isušile retke.

Otprilike na svaka dva ili tri nivoa dobijate mogućnost da plovite gusarskim brodom do novog ostrva. Na tom putu se možete sukobiti s drugim brodovima i skupljati blago (uglavnom iz burića koji plutaju po vodi). Pomorske borbe se uglavnom svode na napućavanje topovima - morate da pažljivo naciľate i zatim da odredite koliko snažno želite da vaš top opali.

Glavni problem ove igre jeste njen izgled. Grafika jeste generalno dobra, ali okoliš je isušivo jednoličan, nema dovoljno raznolikosti boja, arhitektonski objekti su isušivo jednostavljeni. Situacija je nešto bolja kada ste na moru jer ima dosta različitih objekata koji pli-

vaju po vodi. Međuanimacije su zato sjajne - rađene su u stripovskom stilu i daju igri neophodni šmek. Specijalni efekti su takođe odlični, što se tiče zvuka, moglo bi se reći reći da je to najbolja stvar u Pirates of the Caribbean. Muzika se odlično uklapa u opštu atmosferu, a zvuci koje ispuštaju vaši protivnici su veoma zabavni.

Još jedna mana koju moramo pomenuti jeste činjenica da je ova igra previše kratka. Nema nikakvih tajni, bonus nivoa niti multiplayera, te o ponovnom igranju nema ni govora.

Ovo je zaista mogla biti sjajna i veoma zabavna igra, ali deluje kao da jednostavno nije dorađena do kraja. Osnovna ideja je odlična, ali linearnost i jednoličnost nivoa dovodi do brzog zasićenja, a nedovoljno razrađene borbe nimalo ne pomažu u tome. Postoji svega nekoliko stvari koje možete raditi u igri i one se uvek odvijaju na isti način, te vam dosada ne gine. Šteta, zaista šteta.

| | | | | | | | |
|----------------------|----------------|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------|-----------------|------------|
| bo'us JACOMER | | Izdavač: TDK Mediactive | | Žanr: Akciona Avantura | | Medij: kertridž | |
| | KONZOLE | • 1 igrač | • PS2 | <input checked="" type="checkbox"/> | OCENE | 6 | 60% |
| | | • GC | <input checked="" type="checkbox"/> | 9 | | | |
| | | • X BOX | <input checked="" type="checkbox"/> | 5 | | | |
| | | • GBA | <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | | | |
| | | • PSONE | <input checked="" type="checkbox"/> | | | | |

ISTORIJA KONZOLA

3. DEO

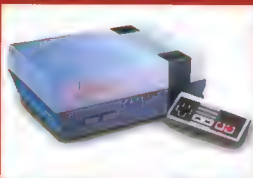
Lagano smo stigli i do nečega što bismo mogli nazvati početkom nove ere u historiji razvoja kućnih igraćkih konzola. Naime, Nintendo je jedan smeo istorijski korak - pojavio se NES i označio jedno novo doba...

Vladavina Nintendo

Japanci osvajaju

Trenutak ulaska kompanije za proizvodnju igara u svijet bio je veoma rizičan korak. Međutim, taj je korak bio jedna od najpoznatijih kompanija svih vremena. Igrači su bili spremni isprobati igara za njih. Prvi koraci koje je ova firma napravila na ovom polju bili su vezani za zabavni softver - naime Nintendo je proizvođač igara za konzole (Colecovision, na primer). Međutim, u jednom trenutku, činili ove kompanije su napravili odlučujući korak - izdali su svoju prvu konzolu. Tako se 1984. godine u Japanu pojavila Nintendoova konzola pod imenu Nintendo

ispitalo - NES je prodat u preko 62 miliona primeraka, a igre za njega u oko 500 miliona



NES 1986

kopija i postao je najpopularniji sistem za igranje tog vremena.

Tokom 1985. godine konzole su u Americi malteno izumrle. Japan je za to vreme tresla Famicom groznica. Ipak, osnovni problem bio je u tome što je proizvodnja igraćkih medija bila veoma mala. To je bilo zbog toga što su konzole bile veoma skupe. Tako je nastao Famicom Disk System.

Tako je nastao Famicom Disk System. Pored niske cene, ovaj sistem je imao još jednu veliku prednost - sadržaj diska se lako mogao menjati, koliko god puta to želite. Prva igra koja se pojavila na ovom mediju bila je ni manje ni više nego - The Legend of

ispunila Nintendoova očekivanja. Godine 1988

Disk System čak je i potpuno povučen iz prodaje zbog ilegalnog kopiranja diskova, a da se nije pojavio van Japana.

Godine 1986. u Japanu Sharp je izdao konzolu Twin Famicom, licenciran od Nintendo. To je zapravo bila kombinacija Famicoma i Famicom Disk Systema u jedinstvenoj ružičastoj kutiji (kasnije je izdala i crna varijanta). Konzola je bila veoma uspešna, ali je potpuno povučena s tržišta 1988. kada je Nintendo povukao sve sisteme koji su koristili diskove zbog piraterije.

A za to vreme u Evropi...

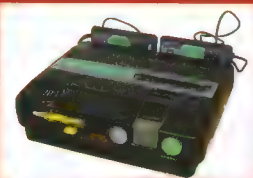
Iako je Japan na neki način postao centar konzolne industrije, u Evropi se konzole nisu pojavile. Kada je reč o igraćkim konzolama, Evropljani nisu spavali. Naime, engleska kompanija Amstrad je izbacila na tržište konzolu po imenu GX 4000, koju je pre svega karakterisao neobičan dizajn - podsećala na svemirski brod. Zapravo, u pitanju je bio kompjuter CPC6128 - kompjuter, koji je omogućio ovom sistemu kompatibilnost sa CPC+ softverom. Koristila je 8-bitni procesor na 4 MHz, podržavala rezoluciju od 160x200 do 640x200 i 32 tona boja. Na ekranu je 64k RAM-a, a cena je bila 99 funti. Nažalost, ova konzola nije postigla zapažen uspeh. Stavši na tržište nakon prvih nekoliko nedelja, Amstrad je morao drastično da spusti cenu, a u međuvremenu su britanski časopisi ova konzola je odložena kao promasaj godine - najgora igra ikada i slično. Nakon propasti sa ovom konzolom, kompanija Amstrad je u potpunosti obustavila sve svoje aktivnosti vezane za kućnu zabavu.



Nintendo Famicom 1985

Famicom (FAMILY COMputer). Zahvaljujući svojim specifikacijama i kvalitetnim igrama, ovaj sistem je postao veoma popularan i u Japanu. Tako se 1984. godine u Japanu pojavila Nintendoova konzola pod imenu Nintendo

razmišljaju i o proboju na američko tržište. Počeli su brojni neuspešni pregovori s raznim kompanijama. Na kraju je odlučeno da sam izda ovaj sistem 1985. i to se i desilo s tim što je u Americi ova konzola izšla pod imenom Nintendo Entertainment System (NES) i što je izbacena na tržište nešto kasnije nego što je to planirano - u februaru 1986. godine. Inače, Famicom/NES je koristio 8-bitni procesor Motorola 6502 na 1.79 MHz, imao je 2 kb RAM-a i 2 kb video RAM-a, podržavao je rezoluciju od 256x240 i 16 boja.



Twin Famicom 1986



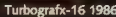
Amstrad GX 4000 1986



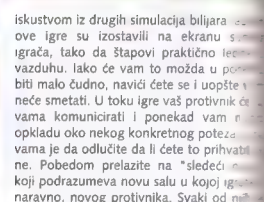
1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

ATARI 7800 1986

For more information, contact the author at David.Hart@unh.edu or call 603/863-2222. **DAH-11240 with DAH-11240-1**



POOL HUSTLER



Do sada je na raznim platformama bilo zaista mnogo pokušaja da se bilijar prenese u video igru, ali su gotovo svi rezultirali lošim ostvarenjima. Ova sjajna, nazovimo je "društvena" igra, se krajem devetnestog i početkom dvadesetog veka praktikovala gotovo isključivo u aristokratskim domovima. Bila je to igra džentlmena koja se vremenom pretvorila u igru propalica koji za pare naivnima nabijaju komplekse u lokalnim rupama od lokala. Pool Hustler je jedna od retkih igara koja vam dozvoljava da u potpunosti osetite čari bilijara, naravno počevši od pomenutih prčvara, pa sve do same elite sa kojom se igra u veomoma velike iznose. U pitanju je prilično vremenšno ostvarenje koje se iz meni nikada jasnih razloga nije najsrećnije plasiralo na tržištu video igara. Pošto sam ja lično veliki ljubitelj bilijara, isprobao sam zaista mnoštvo igara na tu temu i ni jedna nije mogla prevazići Pool Hustler-a.

Posle kraćeg introa otvara vam se mnoštvo lepo organizovanih opcija. Jedna od bitnih stavki je škola bilijara koja sadrži sva PROFIL

(dakle ne ona ulična po kojima u Beogradu svi igraju...) pravila igre. Tu će svi oni koji to nisu znali, naučiti da se NE UBACUJE u rupu protivnička kugla ako se pogodi direktno (to se računa kao foul), da se bela MOŽE pomerati levo-desno i unazad prilikom izvođenja sa centra, da se rupa u koju se ubacuje crna na kraju SLOBODNO BIRA pre svakog poteza itd. Dakle, iako mnogi od vas ovo sada čitaju sa nevericom, to su profi pravila i po njima se u ovoj igri igra. Tačka. Pored toga u ovom "školskom" modu možete isprobati i neke cake, trikove i tome slično sve u svemu - veoma korisno. Od svih modova igranja dakako je najinteresantniji Story mod koji u stvari predstavlja kampanju. Svoju karijeru kao igrač bilijara započinjete u nekom lokalnom čmezu sa "svega" trista dolara u džepu. Kada se upoznate sa svojim protivnikom možete odrediti ulog (bolje što više, ako pobedite - više ste zaradili, a ako izgubite tako i tako morate igrati iz početka). Prva stvar koja pada u oči je za ono, a isto tako i ovo vreme, sjajna grafika. Čoja izgleda veoma prirodno, što takođe važi i za kugle. Poučeni

iskustvom iz drugih simulacija bilijara, ovi igrači su izostavili na ekranu sva nepotrebna, tako da štapovi praktično lete vazduhu. Iako će vam to možda u početku biti malo čudno, navićete se i uopšte vam neće smetati. U toku igre vaš protivnik će vam komunicirati i ponekad vam na opkladu oko nekog konkretnog poteza. Na kraju igre vam je da odlučite da li ćete to prihvatiti. Pobedom prelazite na "sledeći nivo", koji podrazumeva novu salu u kojoj igrate naravno, novog protivnika. Svaki od nivoa na svoj način interesantan, počevši od onog sa Joa koji je u stvari prepotentna buduća predgrađa, preko jedne vrlo šarmantne dame ("Zar nisi znao da su dva od tri na svetu crna (koju u bukvanom smislu živi u jastuku a ne kući), do elitne sale Roberta i njegovog oca, majstora bilijara. Muzika je sjajno različit za svaki nivo i gradi veoma specifičnu, izvanrednu atmosferu. Pored nekoliko pogleda koje u igri možete koristiti, precizno odrediti jačinu udarca, ugao štapa, tačno mesto na beloj kugli i štatom gađate (ako vam treba felš) svakim prelaskom igre dobijate novi, naravno bolji štap.

Iako bilijar baš i nije uobičajena, bolje rečeno česta tema za pravljenje video igara, Pool Hustler je nesumnjivo njeno do sada najbolje ostvarenje. Ovo je igra kojoj ćete se putu vraćati, koja ne može lako da vam dosadi. Iskreno preporučujem Pool Hustler svim ljubiteljima ovog kvazi sporta.

IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube



Najveći izbor igara

**NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!**



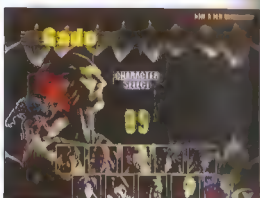
- probajte sve konzole pre nego što se odlucite za kupovinu.
- iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeđa i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

**THE
GAMES**

tel. 063 / 882 33 33

064 / 117 53 34

BLOODY ROAR II: THE NEW BREED



Aaaaah... Tuče, tuče, tuče... Milina! Raj na zemlji i prava stvar za "druženje" sa saplemenicima "Sonaši" klana. A izbor je tako širok. Tu su 2D pgle, 3D pgle, pgle koje izgledaju kao da su 3D a nisu i obrnuto. A svaka nudi nešto drugo da vam obogati utisak. Šta je ovu izdvajalo od ostalih koje su se igrale tokom vremena? Šta je razlikuje od ostalih koje su se igrale u dato vreme (leto '99)? Sećam se da je to bila sezona Tekken-a i da je Street Fighter serijal već lagano bio na koncu svoje popularnosti, ali da je Roar 2 iako nije imao istorijsko zaleđe kao igre iz ova dva serijala, zato imao "kick-ass" grafiku, odličan kombo sistem i igrnost koja je plenila sve - bez obzira da li su novajlice ili iskusni lisci kada su borilačke igre u pitanju.

Nastavak je uneo neka osveženja, posebno na polju grafike, ali da krenem redom... Krajem prvog nastavka, "Tylon" korporacija je uništena, a bog'me BAŠ je ona bila odgovorna za kreaciju Zoanropa

(Zoanthropes), genetski "čačkanih" ljudi, koji dobijaju svojstva pojedine životinje i mogućnost da se "morfuju" u datu životinju/zver/insektu kada se dovoljno "iziritiraju" ili kada "podele dovoljno šamara"... Dakle, Zoantropi su sačinili "undergraund" organizaciju kako bi uspeali da povrate svoje dostojanstvo. Bojeći se superiornijih stvorenja, prosečni ljudi u paranoji pokušavaju da ih eliminišu, što prouzrokuje izbijanje malih ratova na sve strane. Stvara se ZLF (Zoanthrop Liberation Front) koji se bori protiv "disidenata" zoantropa, ljudi i svih ostalih (ostalih... KOJIH ostalih? prim.aut.). Znači - koju god stranu da izaberete, morate da eliminišete "one druge".

Tu su neki stari likovi (četiri lika, da budem precizniji) i sedam novih, sa unikatnim izgledom, sposobnostima i potezima (Dženi šiშიშ, Busuzima kameleon, Stan insekt i Bakuryu krtica su samo pojedini od njih). Tu je Arkadni mod - uzmeš jednog baču, obično najsimpatičnijeg, počneš da se loma-

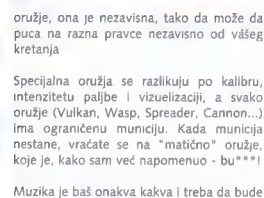
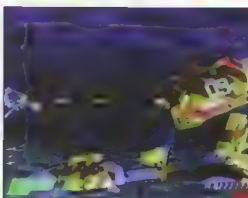
taš i shvatiš da ima 10 kompjuterskih protivnika + jedan za sam kraj. Tu je prisutna Story (poreklo svakog lika i priča o njegovim neprijateljima i saveznicima), zatim tu je Survival-a (jedan health bar i deset minuta za PRAKLAČENJE). Ono što je bilo posebno kul za ono vreme je Watch mod koji omogućava stavljanje duel između dva kompjutera, a bio je koristan za otkrivanje ubistvenih kombinacija i slabih tačaka kompjuterskih protivnika. Tu je i Custom - da se malo zezate - menja izgled igrača i tako "obogatite" iskustvo igre sa kompanjonom (Versus ili Vs.)

Što se tiče same borbe - tu se videla susedna opcija u punom sjaju, zatim "žongliranje" neprijatelja, kao i Beast mod (pre se zove Rage). Sajdstep valjda već svi znate, ali "žongliranje" je samo po sebi jasno, a Beast mod - logično, najinteresantniji jer je to FENOMENALNI momenat kada prestaje da budete čovek i budete zver u sebi.

Likovi su odlično animirani, pokreti fluidni, sve "pršti" od svetlosnih efekata (razni šamara, kombinacije, blokovi, morfovanje). Odziv na komande je isto poboljšani, a zvuk je znatno unapređen u odnosu na prethodna. Još jednom apelujem zbog pretnje mesta, ali šta da se radi - i ja nekad moram da se "žrtvujem" zarađivši sveopštog dobra.

Ako ste voleli stari dobri Tekken, Mortal Kombat, Fajting Vajpers i sve ostale dvo i trodimenzionalne pgle, cenim da će vam i ova biti dopadljiva. Ostaje vam samo da probate i nadete ZVER u sebi...

EINHANDER



- bolji način da zaboravim tugu za
vrijemom jednog velikog serijala,
da vam skrenem pažnju na jednu
tipa, vanserijskog kvaliteta i
esantnu po jednoj bitnoj činjeni-
koja je igru kreirala nije imala
nikakvo iskustvo u datom žanru,
je igru koja je svima poslužila kao
mer kako se pravi kvalitetna

Microsoft-ovom Einhander-u, igr
iskrvala velike novce i zapanjala
rednim inovacijama. Naime,
kog uspeha u RPG branši, pro-
duktore-ta su odlučili da "odmore
naprave jednu "laganu igricu",
ko kako bi tu prošli... šta se desi-

teš sve igre pomenutog žanra i anal-
ko bi utvrdili šta tu valja, a šta tu
Prva inovacija koju su odlučili da
korisćenje poligona umesto spraj-
veoma atipično za dato vreme
kada se igra pojavila)

Mislim, Skverov trejdmak je od vazda bila
grafika i mnogi su mislili da će ista biti
odlična, ali ono što su Skverovci postigli da
"sočine" - to stvarno niko nije očekivao
Igra je predstavljala malo umetničko delo,
trošeći efekte koji su bili do tada neza-
pamćeni, koristeći 3D poligone na 2D pre-
renderovanoj podlozi. Ono što je takođe
bilo neverovatno je - količina objekata na
ekranu, a bez da se uticalo na opadanje
broja frejmova u sekundi. U stvari, u globalu
grafički gledano, još od prve animacije koja
vas uvodi u igru, pa preko svih nivoa i izgle-
da neprijatelja i Boss-ova (i njihovih "dezin-
tegrišućih" smrti) igra je predstavljala jedno
"čudo u malom" i "savršenstvo silikonske
umetnosti".

Kako je igra dobila tako čudno ime? Pa, na
švapskom Einhander znači "jednoruki", a
jedna ruka je najveća inovacija koja je uve-
dena - pored standardnog pucanja, koje je
bledo (posebno pred Boss-ovima), tu je ta
"nezavisna ruka" koja služi da bi se sa nepri-
jatelja koji su "čao" uzme ekstra oružje
Pored toga što ruka služi da "marne" dato

oružje, ona je nezavisna, tako da može da
puca na razna pravce nezavisno od vašeg
kretanja

Specijalna oružja se razlikuju po kalibru,
intenzitetu paljbe i vizuelizaciji, a svako
oružje (Vulkan, Wasp, Spreader, Cannon...) ima ograničenu municiju. Kada municija
nestane, vraćate se na "matično" oružje,
koje je, kako sam već napomenuo - bu***!

Muzika je baš onakva kakva i treba da bude
- ubacuje u fazon i doprinosi atmosferi, ali
nije preterano glasna ili intenzivna, kako ne
bi ubila zvučne efekte koji su odlični. Svako
oružje ima specifičan i prepoznatljiv zvuk, a
na sve strane se čuju razne eksplozije, kao i
pozadinski efekti..

Postoji i mogućnost biranja nivoa težine (tri
nivoa), a isti magični broj se ponovo javlja
kada je izbor brodovala u pitanju. U pitanju su
dva tipa letelice Endymion i jedan iz Astraea
serije, pa vi vidite koji vam "leži"

Postoji još brdo stvari koje bih vam rekao na
datu temu, al' smo, zbog pomanjkanja
adekvatnog materijala bili prinuđeni da
"umanjimo" broj strana predviđen za ovaj
retro. Ipak, svim igračima (čak i onima koji
ne vole pucačine ovog tipa) je najtoplije pre-
poručujem Zašto? Odigrajte nivo-dva i ako
vas igra ne "kupi" - slobodno me iskritikujte
kod Lakića... Uživate!

IGRAJ SE!



PSone™

samo 7.199 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti • Societe Genneral



Garancija 6 meseci i obezbeđen servis

BeaSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co

The background of the cover features a dark, moody illustration. In the upper left, a man's face is shown in profile, looking down with a somber expression. In the upper right, a woman's face is visible, looking upwards with a concerned or fearful expression. A bright, glowing light source, possibly a fire or a distant light, is visible in the background between them. In the lower half, a man in a light-colored jacket is shown from the chest up, holding a knife in his right hand, which is raised towards his face. The overall atmosphere is dark and unsettling.

SILENT HILL 2

DOLAZAK U SILENT HILL:

Igra počinje sa filmom. Posle ovih scena uzmete mapu iz njegovog automobila. Postoji samo jedan put, a to je niz stepenice, na prašnjavi put koji vodi u Silent Hill. Posle malo lakog trčanja, doći ćete do bunara sa vaše desne strane sa **SAVE POINT**-om. Posle toga prođite kapiju, uđite na groblje gde ćete se sresti sa Anđelom. Posle jednog vrlo čudnog razgovora sa njom, nastavite pravo kroz još nekoliko kapija. Nastavite da pratite put (ako je ovo drugi put da igrate SH2, sa vaše desne strane ćete naći skrivenu motornu testeru među naslaganim debilima) sve dok ne dođete do vrata. Prođite kroz njih i nastavite dalje putem u Silent Hill.



Izašli ste na Sanders ulicu. Ka istoku je čoršokak, a preko puta ulice je cvečara. Istočno od cvečare se nalazi što sa **FIRST AID KIT** (Prvom pomoći) koji ćete naravno uzeti i nastaviti dalje, na zapad. Kada budete sblgli do raskršća Sanders i Lindsey ulice, primetićete krvavi trag koji vodi severno, uz Lindsey ulicu i učiniće vam se da ste videli nešto. Pre nego krenete uz ulicu, idite na jug da pokupite **HEALTH DRINK** sa stepenica zgrade sa zapadne strane ulice. Pošto ne možete da nastavite zapadno niz Sanders ulicu, krenite severno uz Lindsey. Na zapadnoj strani ulice se ne nalazi ništa značajno sem kuća koje nigde ne vode. Istočna strana ulice ima **HEALTH DRINK** tik ispred garažnih vrata pre Vachss ulice. Pre nego nastavite tim putem, predite ulicu i pročitate natpis na čudnom spomeniku u dvorištu jedne kuće. On glasi

Remains of ____Swamp. The ____ers of
land surround ____
____is monument was originally swamp, but
was later fil ____
Fr ____ng ago t ____s nicknamed Blood Swamp
because the ____ers
poured the wat ____sed to wash the
ex ____ols in here.
Perhaps it's fo ____ that many pe ____m to
have s ____n the
area.

Još uvek ne znamo šta to znači, ali imajte ga na umu, za kasnije. Niz Vachss ulicu, stanite kod gradilišta, uđite i tu ćete naći radio. Imate **SAVE** point, kao i dva **"HEALTH DRINKS"**. Jedan je kod stola a drugi u travi. Istovremeno

uzmite i drvenu štanglu, krenite uz putić i u tom trenutku ćete čuti opšte poznati zvuk sa radija. Sa **R2** dugmetom pridite stvorenuju i ubijte boga u njemu pritiskajući **X** dugme. Ogdledajte filmić, pa izađite odakle ste došli. Videćete još jedan filmić pre nego nastavite dalje.

Vratite se do Lindsey ulice pa skroz nazad do Sanders ul. i idite na zapad. Sa desne strane puta, na stepenicama vam se nalazi **HEALTH DRINK**. Otiđite do **Happy Burger**-a i tu isto uzmite **FIRST AID KIT** pored kante za đubre. Krenite južno ka Neely ulici pa skrenite na zapad u Saul ulicu. Uđite u kamp i pogledajte mapu. Govori vam da treba da idete u Neely-ev Bar, zato put pod noge i pravac u bar. Neely ul. vam blokira put na jug, Saul ul. na zapad (za sada), dok je Harris potpuno blokiran. Krenite severno uz Neely ul. do **Chiropractic** i **Sports Injury Centra**, i tu ispod imate **FIRST AID KIT**. Sada uđite u Neely-ev Bar. Unutra vam se nalazi mapa koju ćete kopirati, a na njoj zaokružite **Wood Side Apartment Building** i stavite **"?"** (znak pitanja) na Martin ulicu. Pre nego što izađete na ulicu, primetićete na prozoru poruku **"There was a HOLE here. It's gone now"**. Neobično, a?

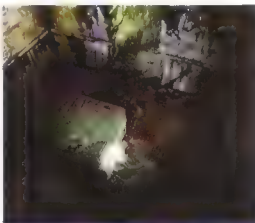
Krenite uz Martin ul., uzmete **HEALTH DRINK** sa vaše desne strane, malo pre Katz ul., predite je, pa nastavite uz ulicu Martin. Posle kola sa vaše desne se nalazi **HEALTH DRINK**, kao i jedan mrtvak, naslonjen uz ogradu. Od njega uzmete **APARTMENT GATE** ključ. Vratite se nazad i krenite na na zapad. Pogledajte na mapu da vidite gde se nalazi **Lucky Jade** restoran pa otiđite do njega da uzmete **HEALTH DRINK** i municiju za pištolj pre nego što odete skroz nazad do apartmana. Severni Neely je zatvoren, kao i zapadni Katz, zato pročitate poruku na zidu: **"The door that wakes the darkness, opening into nightmares"**. I zatvorena vrata prođite. Toliko nerazjašnjenih stvari na samom početku! Prosto obožavam ovu igru!



PART 2: WOOD SIDE APARTMENT BUILDING

Otključajte kapiju i uđite u apartmane. Jednostavno prođite kroz jedina dupla plava vrata u zgradi. Na levom zidu se nalazi mapa za **APARTMENT BUILDING**, na desno je **SAVE**

point, a pravo ispred vas **HEALTH DRINK**. Ovdje se vrata ne mogu još otvoriti zato idite na 2. sprat. Pre nego što uđete, proverite na mapi gde je soba 205. Vidite? Kada uđete u hodnik gde je soba, potčrite pravo ka njoj i nemojte se boriti ni sa jednim stvorenjem, u protivnom će se svi sručiti na vas. U sobi 205 vam se nalazi **FLASHLIGHT** (baterijska lampica). Po izlasku iz sobe će vas pojurić lukasto stvorenje, zato odmah potčrite uz stepenice na 3. sprat. Iza nekih rešetaka se nalazi ključ, ali taman da ga uzmete devojčica dotrči i šutne ga van vašeg domašaja. Idite do sobe 301 i uzmite **PIŠTOLJI** Konačno! E sad možemo da pričamo!



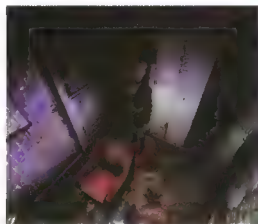
Vratite se na 2. sprat. Iako više ništa ne može da vas iznenadi, primetićete da nema stvorenja. Uđite u sobu odmah na vaše desno i primetićete da je otvor za smeće zapušten. Sada, krenite niz hodnik i čučete uzvik. Idite na sever u sobu 208. Kako se približavate zakrčaće vam radio i videćete neobičnog čoveka kako stoji sa druge strane rešetaka. Neće vam ništa, zato požunte u sobu 208. Iznenadenje!! Neko se baš lepo poigrao sa vaspikom tog apartmana. No, vi uzmete ključ od sobe 202 sa police i naravno idite u sobu 202. Stvorenja su se vratila, zato opet proverite kako manevrišete kroz gomilu (nema potrebe da se upuštate u borbu).

U sobi 202, u kuhinji, se nalazi **HEALTH DRINK**. Okolo naokolo lete leptiri, ali ih je i dosta mrtvih na podu. U desnoj sobi se nalazi rupa u zidu. Slobodno zavucite ruku unutra jer dobijate **CLOCK KEY** (ključ). Vratite se u sobu 208. Na stolu ćete zateći beležnicu sa sledećom zagonetkom.

Three needles stand of
Three different heights.
The fat, the tall and the thin.
From slow to fast they
Move to the right.
Scott rests not on three,
But fifteen.

(VAŽNO: Ova zagonetka može da bude različita u zavisnosti od težine igranja, ali je odgovor uvek isti)

Sada, uđite u levu sobu i videćete stari sat sa natpisom sa strane: **"The scars from the past shall remove the nail that stops time."** Na



suprotnom zidu su ispisana imena Henry, Mildred, i Scott, svaki sa linijom pored nje. Da li ste proključili zagonetku?

CLOCK PUZZLE: Evo kako radi. Scott (Seconds) je u stvari sekundara na satu, zaustavljena na 15 sekundi. Jednostavno, zar ne? Ako je to slučaj, onda mora da je Henry skazaljka za sate, a Mildred za minute Henry=sati (Hours), Mildred=Minuti (Minutes)! Jel' me pratite? Dobro. Linije na zidu vam govore gde skazaljke treba da pokazuju, i ako ste kreativni i držite sat pored videćete da sat pokazuje...9:10. Otključajte sat sa ključem, namestite skazaljke na 9:10, čučnete klik, potom sklonite sat u stranu i

Sada smo u sobi 209. Sačuvajte poziciju ako želite, kupite HEALTH DRINK iz kuhinje, izadite iz sobe kroz plava vrata koja izlaze na stepenište. Idite na 3 sprat, uzmite municiju sa vrha stepeništa, prodite vrata i uđite u sobu 307. Ufi Mali predah, tj. jeziv filmić. Posle toga, uzmite COURTHOUSE ključ iz klozeta, izadite iz te sobe i idite u 303, jer u njoj imate HEALTH DRINK i FIRST AID KIT, moraćete da budete brzi. Znače...stvorena. Izadite iz sobe, skrenite levo i naći ćete FIRE ESCAPE ključ na podu. Potom uzmite municiju u vešernici. Krenite onda stepenicama na istočnom kraju, do 1. sprata gde ćete na kraju hodnika uzeti CANNED JUICE. Otključajte dupla vrata i otrčite skroz nazad do prvih duplih vrata.

Vratite se na 2. sprat i bacite canned juice u zapešeni otvor za smeće. Vratite se na 1. sprat, do lobija, izadite u dvorište gde je dubrište i kupite OLD MAN COIN i obavezno pročitate članak u novinama, pa se vratite unutra, opet kroz dupla vrata



Sada možete da prodete kroz vrata koja su pre bila zaključana. Napolju, u dvorištu se nalazi i bazen. Namamite stvorenja unutra, da biste vi sa postolja u sredini bazena uzeli SNAKE COIN. Kad to završite idite do vrata u istočnom delu dvorišta. Idite do sobe 104 da uzmete malo municije. Po izlasku otključajte plava vrata pored, pa potom idite u sobu 101. Unutra ćete naći još malo municije i čučnete kako neko povraća... otvorite vrata na levoj strani sobe i upoznajte našeg novog drugara.. Edijal

BLUE CREEK APARTMENT:

Posle filmića sa Edijem, vratite se na 2. sprat. Na levom kraju sprata, upotrebite Fire Escape ključ na plavim vratima koja vode do druge zgrade, ali pošto je prelaz srušen, moraćete već nekako da predete do BLUE CREEK APARTMENTS. Kad predete, naći ćete se u novom apartmanu. Odatle prvo izvadite novčanik iz klozetske šolje, a iz njega parče papira na kojoj je napisana nekakva šifra. Ali šta će vam sad to? Uđite u sledeću sobu i videćete sef. Evo šta treba da uradite:

SAFE PUZZLE: Ako igrate na easy ili hard modu, rešenje su brojevi. Ako igrate hard, verovatno ćete naći i sledeće rimske brojeve "X" i "V." "X" je jednako 10, a "V" jednako 5. Npr.: X4. Samo saberite. 10+4=14. Još jedan primer je VV. To su dve petice, što znaci 10. Valjda vam je jasno? Do prvog broja okrećite u bilo kom pravcu, za drugi broj okrenite u onom pravcu u kom vam pokazuje strelica. Ako kaže levo onda levo, desno onda desno. Jednostavnije je nego što izgleda. U extra hard modu, brojevi idu od 1-9, a pojavice vam se i slova. Samo zamenite slova sa brojevima po kom su redosledu u azbuci slovo=broj

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u
v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26
Npr. 8>>f<<4>>g, jednako je
8>>15<<4>>16. F=6+9. G=7+9

Pre napuštanja ove sobe, kupite BLUE CREEK APARTMENT BUILDING Dobro, sada znate kuda idete, ali nažalost sva vrata na 2. spratu su zatvorena, zato prvo proverite poruku na vratima sobe 209, pre nego se vratite na stepenište

Sada odite na 1. sprat. U vešernici sa leve strane ćete naći FIRST AID KIT. Potom predite hodnik do sobe 105 i proverite sto uza zid sa neverovatno dugačkom zagonetkom (što zavisi od težine igranja). Trenutno imate dva novčića i potreban vam je još jedan da biste rešili zagonetku. Na sreću, nije teško naći treći novčić (ako igrate po drugi put, na stolu u

kuhinji ćete naći WHITE CHRISM). Pošto je jedino soba 109 na ovom spratu otključana idite tamo i kupite municiju za pištolj. Prodite kroz vrata i nalećete opet na Anđelu Filmić! Pokupite nož koji vam je ostavila kao i novčić sa stola koji vam nedostaje, PRISONER COIN. Sada se vratite u sobu 105 i rešite zagonetku.

THE COINS PUZZLE: U osnovi, rešenje vanra od težine igranja. Rešenja su sledeća:
easy mod: old man, empty, snake, empty
prisoner
normal mod: empty, old man, prisoner
empty, snake.
hard mod: empty, old man, empty, snake
prisoner
Extra hard mod: old man, space, snake, prisoner, space.

Unutra ćete naći Lyne House ključ, baš ono čemu je poruka na vratima na 2. spratu govornila. Znače kuda sada. Soba 209.

Like the coins in the hazy
aether tossed
Ours souls must by
their sinful weight
Descend to earth
with lightness lost
To "right" the sins
that they hath laid.
When thrice in falling they intone
The Happiness shall be thy own
The first note be not
the Horned One rung
Though it be there that
all sins be sprung
The Bringer of Life and
The Bringer of Shame
The sins of the latter be
even more tame.
Though coming
in the Aged One's wake
The Formless One's soul
in fear doth quake.
The Needless One, silent,
with hungers all sated,
is least then in sin
With his lusts all abated.
For the gravest of sinners
His place be appointed
And if he be lucky
May his soul be anointed.

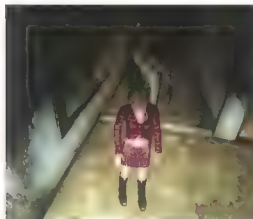
Kad uđete u sobu 209, moraćete preko



njenog balkona preći u sobu 208 gde ćete naći municiju, APARTMENT STAIRWAY ključ, i SAVE point. Sad je trenutak da sačuvate poziciju! (POMOĆ: Iskoristite ključ koji ste sad dobili za stepenište preko puta hodnika u severnom delu!) Filmić

BOSS FIGHT: PYRAMID HEAD

Ispada mnogo lakše nego što se pretpostavlja. Jednostavno držite odstojanje, izbegavajući udarce. Ne morate da iskoristite ni jedan



metak, jer je borba vremenski ograničena (oglasice se alarm), pa će se stvorenje posle određenog vremena povući u potopljeno stepenište, koje se potom isuš. Ali nikako nemojte da ga odmah pratite inače ćete zaginuti. Drugim rečima, preseći će vas NA POLA! Tek kad nestane sa vidika, krenite tim stepeniškom i izadite na vrata. Uf! Završili ste i ovaj deo

TO THE PARK:

Ka zapadu ćete naći FIRST AID KIT, ali pošto je put tuda blokiran, krenite na sever. Filmić Opet ona Laura koja vam je dosadivala u apartment building. Posle razgovora sa njom, nastavite ka severu. Uspet posetite stepenice s leva, zbog municije. Sada, predite aveniju Nathan i idite do Rosewater Park. Skrenite na prvo levo da pokupite dve kutije municije i HEALTH DRINK. Vratite se nazad i nastavite ka severu. Na desno je opet municija, još malo napred na desno je HEALTH DRINK. Trebalo bi da ste pored vode. Krenite na zapad i opet filmić. Upoznaćete Mariu, koja će od sada da vas prati. Ona nema oružje, pa zato morate da pazite na nju. Da biste malo olakšali stvar, samo trčite, ona će vas pratiti i u principu ostati nepovređena. Ali, ona može poginuti. Nemojte je upucati iz zezanja. Inače GAME OVER!

Izadite iz parka (pokupite HEALTH DRINK na ulazku.) Preko puta ulice je Jacks Inn. Možete sačuvati poziciju na gepeku plavog auta parkiranog na parking, zatim uzмите municiju na čošku kod Monson ulice. Idite zatim severno od Monson ulice i uzмите HEALTH DRINK iz uličice na levo. Od Katz ul. krenite zapadno gde nalazite dva FIRST AID KITS, malo municije i HEALTH DRINK. Vratite se severno, izadite Nathan ul. do EXAMINATION GATE. Opet ćete

naći kola sa zabijenom čeličnom šipkom u haubi. Konačno nešto opipljivije, da ne morate da koristite municiju. Hodajte oko pumpe za 3 HEALTH DRINKS i dve kutije municije. (Ako igrate drugi put, nadićete BOOK OF LOST MEMORIES na novinskom štandu).

Idite skroz uz Nathan ul. dok ne dođete do obezbeđenog tela. Uzмите municiju i mapu koja vam govori da se nešto nalazi u Pete's bowling alley. Na putu nazad, pokupite FIRST AID KIT kod Silent Hill Historical Society (koje je od sada zatvoreno)

PETE'S BOWL O RAMA:

Filmić Kad vi uđete, Maria će vas sačekati napolju. Po ulasku krenite na vrata sa leve i videćete filmić sa Edjem i Laurom. Razgovor će se nastaviti i pošto vi preuzmete kontrolu. Idite na drugi kraj sobe i uđite na vrata. Pre nego što bilo šta kažete, Laura će pobeći, pa ćete popričati malo sa Edjem pre nego opet preuzmete kontrolu. Izadite napolje, i Maria će vam reći da je pokušala da uhvati Lauru. Krenite iza, kroz kapiju pa u uličicu. Idite do kraja uličice i Maria će vam reći da je Laura pobešla kroz malu rupu između dva zida, a jedini put koji vodi tuda je kroz zaključana vrata, koja će vam Maria sa zadovoljstvom otvoriti

Unutra, dođite do prednjeg dela bara i uzмите FIRST AID KIT. Izadite na prednja vrata i trčite kroz uličicu do glavne ulice. Idući na jug, naletćete na filmić koji prikazuje Lauru kao ulazi u Brookhaven Hospital. Ovo naravno nije ista ona bolnica iz prvog dela, a nije ni približno tako lepa.

BROOKHAVEN HOSPITAL:

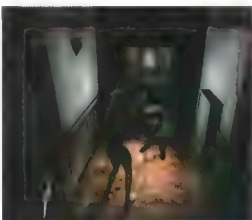
Po ulasku, odmah uzмите mapu bolnice sa zida, pa otiđite do recepcije ispred vas. Unutra imate SAVE point, memorandum odmah pored, i HEALTH DRINK kod Mane. U sledećoj sobi je pismo koje je doktor otkucio. Uzмите PURPLE BULL ključ i vratite se u glavni hodnik. Krenite onda stepenicama na 2. sprat

Pripazite na medicinske sestre, jer su veoma brze u zadavanju udara, i ima ih više od jedne. Ovde već možete da upotrebite čeličnu šipku. Idite do ženske svlačilice, uzмите sačmaru i BENT NEEDLE (iskrivljenu iglu) iz plišanog mede. U muškoj svlačilici uzмите iz krvavog mantila EXAMINATION ROOM



ključ. Uđite na vrata preko puta stepenica i dođite do Examination room 3 i pokupite FIRST AID KIT sa dušeka. Pre izlaska, proverite kucaču mašinu sa karbon papirom i zabeležite koji god broj da vidite, trebaće vam kasnije

Da zaokružimo posetu ovom spratu, posetite M2 za municiju za sačmaru kao i LAPIS EYE ključ, u M3 za municiju, HEALTH DRINK, i medicinsku sestru, i na kraju posetite M6 za još malo municije i još jedan HEALTH DRINK. Sada se vratite na 1. sprat. Upotrebite Examination room ključ i uđite unutra. U prvom delu sobe nema ništa, zato predite u drugi deo, uzмите municiju sa kartoteke, zatim pročitajte šta piše na panelu na zidu. Ako igrate u easy/normal modu, pronaći ćete četvorocifrenu brojku, 7335. Ako igrate hard, naći ćete cedulju sa pin brojem za ovaj mesec "T". Prošli mesec je bio "X", a mesec pre toga "Z". Šta ovo može da znači, saznaćete kad odete na 3. sprat.



PUKO AKVARIJUM! Nisu neke nbe.. Poubijajte ih najbolje što možete, i pokupite FIRST AID KIT u najistočnijem čošku hodnika, potom se vratite do duplih vrata i ukucajte šifru

DOOR DIGIT PUZZLE: Jednostavno je za one koji igraju u easy/normal modu. Samo ukucajte 7335. Ako igrate u hard modu, morate sami da odgonetnete šifru. U osnovi treba ukucati "T" kao što izgleda, ali u određenom redosledu 1328, svaki broj je tačka slova "T". Vrata će se otvoriti, pa sad možete da odete u deo za pacijente. Isto važi i za extra hard mod. Rešenje je isto 1328

Nažalost, ovaj vaš pokušaj ostaje kratkog daha, jer nailazite na hodnik opet pun medicinskih sestara. Pucajte, udarajte, bodite, sve što vam padne napamet i dođite do sobe S3. Opet mali predah, filmić. Pošto se Mana oseća loše, od sada ostaje u toj sobi

Posle filmića, uzмите ROOF ključ sa stola i izadite. Idite do S11, uzмите HEALTH DRINK i sačuvajte poziciju. Potom idite na krov i ako hoćete pročitajte dnevnik koji se tu nalazi, i pošto se više ništa tu ne nalazi, vratite se do vrata. Zatvorena su i idite do drugih vrata i filmić. Izadite iz Pyramid Head. Opet



pravi pustoš oko sebe. Neće vam biti lakao, pogotovu ako igrate u normal ili hard modu. Život će vam visiti o koncu, zato se brzo oporavite i proverite mapu da vidite gde se nalazite. U Special Treatment sobil U jednoj od ovih soba ćete naći dva prekriven krlju na kome će biti ispisani četvorocifren broj. U zavisnosti u kom modu igrate, tako će vam i broj biti čitljiv. Dajte sve od sebe da ga pročitate i zapišite ga za kasnije. Ako neki broj ne možete da pročitate, pogađajte koji je kad budete upotrebljavali broj. Sada idite do sobe S14 na 3. spratu zbog još jedne zagonetke.

LOUISE PUZZLE: Ova kutija sadrži mnogo brava, zar ne? Jednostavno je, ne brinite. Iskoristite šifru sa krvavog zida na katanacu sa kombinacijom, broj sa karbon papira na bravi sa dugmicima, zatim iskoristite Lapis Eye i Purple Bull ključeve. Unutar kutije ćete naći STRANDS OF HAIR (nekoliko vlasni kose). U extra hard modu je sve isto kao i u hard modu.

Idite do tuš kabina i primetite nešto u zeleno sluzavom odvodu. Iskoristite iskrivljenu iglu i kosu da izvučete ELEVATOR ključ. Sada je vreme da sačuvate poziciju, jer dolazi jedan veliki, zli Boss!

Priđite liftu, iskoristite ključ pa se vratite na 1. sprat da vidite šta se tamo dešava. Ali prvo svratite do C3 da uzmete municiju za sačmaru i pištolj, pa idite do C2. Filmici u kome će vas Laura zaključiti unutar Examining Room 2! Nešto je trulo u državi Danskoj!

BOSS FIGHT: HANGERS

Pripremite sačmaru i pucajte kao ljudi u stvorenja. Strategija koju ovde koristite je ta da trčite do jednog čoška, okrenete se, pripucate na jednog koji vam se približi, otrčite do drugog čoška, pa opet malo pucate, i tako Nije suviše teško, samo nemojte dozvoliti sebi da se zaglavite ispod tih stvorenja, ali ako se to desi, samo pritiskajte dugmice kao sumanuti. Kad ubijete prva dva, pojavice se još jedan. Sačuvajte sačmaru za kasnije, pa njega ubijte sa pištoljem. Posle borbe, stvari se menjaju, žućete dobro poznat zvuk kako odzvanja po sobi

"NIGHTMARE" HOSPITAL:

Sada ste u bašti, ali je dosta manja nego što to mapa pokazuje. I kad smo već kod mape, sve vaše žrvljotine na normalnoj bolnici su nestale. Bolnica je doživela potpunu promenu, pa vam preostaje da krenete ispočetka, u slučaju da su druge stvari sada otvorene

Izađite iz bašte i pokupite municiju i sačuvajte poziciju, ako hoćete, zatim uđite u glavni hodnik. Ovo ću vam reći pre nego što prvo uđete u sobu C1, da znate šta da uradite. Uzmite pištolj, i kada otvorite vrata odmah počnite da pucate, iako je još uvek mrak unutra. Znaćete zašto vam ovo govorim kada se upale svetla.



Jedna grozna medicinska sestra vam je spremila sačekušul Kad je ubijete pokupite municiju i HEALTH DRINK, kao i FIRST AID KIT u sobi C2.

Sada, idite liftom na 2. sprat. U M4 su dve med. sestre, HEALTH DRINK i malo municije za sačmaru. Budite veoma obazrivi sa ove dve sestre i ubijte ih sa pištoljem. Udarajući ih, samo ćete dati šansu drugoj da vas povredi. Idite onda u M6 gde ćete naći bateriju, BASEMENT STOREROOM ključ, municiju i FIRST AID KIT. Na stolu se nalazi memorandum da se u podrumu nalazi prsten. Na zidu je slika ruku koje kao da hvataju nešto, traže interesantno!

Dosta o tome, zato se liftom popnite na 3. sprat. Poubijajte sledeće gomili sestara, provente C3, samo da biste videli da nema Mane. Na stolu je pozamašna gomila pilula, a da li su SVE bile njene? No, svedjedo vi morate da izađete i proverite sobu S11. U njoj je municija i AMPULA (sačuvajte sve ampule na koje naidete, jer su moćno zaceljujuće sredstvo, i zatrebaće vam dosta kasnije). Na krevetu je pesmica o anđelu, a ono o čemu prča su vrata pored lifta. Proverite ih, a kada napuštate S11 primetite da štrči ruka iz vrata. Pre odlaska u podrum, uđite u magacin da uzmete municiju i FIRST AID KIT.

Izađite na stepenište gde možete da sačuvate poziciju, zatim krenite u podrum konistič Basement Storerom ključ. Na kraju ove sobe nalazi vam se municija. Posle toga odgurite policu u stranu i spustite se niz merdevine. Filmici Maria se vratila i malo je poblesavila. No u svakom slučaju, ovog puta će se bukvalno zalepiti za vas i pratiti vas svuda. Sidite dalje niz merdevine i uzmite COPPER RING (prsten) iz lokve krvi, vratite se uz merdevine i



idite na 3. sprat. Vratite se do lifta, stavite prsten i liftom se spustite na 2. sprat

Pre nego li nastavite dalje iznenada ćete preko spikerfona u liftu čuti da je u toku nagradna igra, tj. nekakav kviz nazvan "Trick or Treat", što je najčudnije, Džejms je takmičar! Saslušajte tri postavljena pitanja, i vidite da li znate odgovore. Ako ne, ne brinite mi ćemo vam ih reći naravno.

Na 2. spratu otrčite do Day Room, a unutra do frižidera, koji će vam Maria pomoći da otvorite i tu ćete dobiti LEAD RING (prsten) Vratite se na 3. sprat i pre nego stavite prsten na ruku, vratite se do magacina da odgovorite na pitanja. Kutija izgleda ovako:

1 2 3
Q1 0 0 0
Q2 0 0 0
Q3 0 0 0

Odgovor na prvo je 3, na drugo 1 i na treće 3 Ako ste zaboravili pitanja evo su vam odgovori:

1. Amusement Park u Silent Hill-u zove se Lake Side Amusement Park.
2. Walter Sullivan killed the innocent kids (Walter Sullivan je ubio nevinu decu)
3. Nathan Avenue je jedini put kojim možete ići do Pale Ville.



A vaša nagrada? Pet kutija municije i dve Ampule! Sada izađite iz magacina, otidite do vrata i stavite prsten na ruku. Vrata će vam se otvoriti pa sad možete da uđete. Stepenicama krenite skroz dole, zaustavljajući se samo da pročitate plavu knjigu na prvom zavijutku na putu dole. Priča o Direktorovom ključu, a ona, koji ga pisao je malo nepismen, ima dosta gramatičkih grešaka i koječega (kao i onaj koji je pisao rešenje -prim. ur. ahahahhahah)

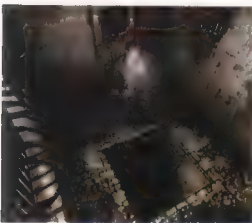
Sada dolazi zeznut deo, zato slušajte pažljivo, ovo ću reći samo jednom. Postoji samo jedna stvar koju treba da radite u ovom hodniku a to je ...TRČITE! Pyramid Head Guy vas oboje pojuri i ako ne TRČITE (moram da ponovim), Mana će biti "ubivena" i biće Game Over! Čoškove prelazite brzo dok ne stignete do lifta. Da malo olakšate stvari, naučite gde treba da skrenete kod čoškova. A to ću vam ja reći. Posle prvog čoška skrenite levo; opet levo, pa onda polukružno na desno, pa opet

levo i na kraju opet desno i stigli ste kući, tj. do lifta. Ali pre svega, filmić! Izbegli ste Pyramid Head Guy-a, ali Maria...Maria nije uspeša...a da li je mrtva?

Našli ste se na 1. spratu i jedina vrata koja mogu da se otvore su od Direktorove sobe. Unutra ćete naći Mapu sa koje možete da kopirate na svoju stvar koja vam nedostaje i koje želite da posetite. Uzmite HOSPITAL LOBBY ključ sa zida i u tom trenutku će Laura protrčati pored prozora. Pa, pobjunite za njom! Sačuvajte poziciju kod ulaznih vrata, zatim napustite bolnicu

DARK SOUTH VALE:

Stvari su se bitno promenile, ne samo u bolnici, nego i u celom gradu. Pre nego što bilo šta uradite, pregledajte okolinu South Vale za raznorazne stvarce (municiju, prvu pomoć itd.) Jer će vam zasigurno trebati kasnije, zbog vaše sigurnosti.



Preko puta bolnice se nalazi municija za sačmaru. Idite južno na Carroll ul. i skrenite zapadno na Rendell. Tu je FIRST AID KIT, HEALTH DRINK, AMPULA i nešto municije. Na istoku Rendell ul. se nalazi dosta municije za sačmaru, pušku, pištolj kao i HEALTH DRINK. Južno na Monson ul. pokupite dve kutije municije za pištolj i dva HEALTH DRINK-a, zatim krenite na istok u Saul ul. videćete kapiju u podu preko koje možete preći. Samo pretrčite sa jednog kraja na drugi i prodite kroz vrata da biste se vratili u drugi deo grada.

Uz Saul ul. nalazi se Save point, municija za pištolj i sačmaru i FIRST AID KIT. Severno na Neely ul. uzimate FIRST AID KIT na zapadnoj strani ulice, a sa desne strane ulice municiju za pušku. Kod Happy Burger-a ćete naći još municije za pušku i FIRST AID KIT. Prodite Sanders i zaustavite se u Neely Bar-u da pročitate neke zidne grafite. Izadite i pokupite municiju za pištolj, zatim krenite još malo na sever Nely ulice da uzmete tri HEALTH DRINKS, municiju za pištolj i pušku. Vratite se južno do Sanders i krenite na istok. Duž puta uzimate municiju za sačmaru, predite Lindsey ul. i uzimate još municije za sačmaru i pištolj. Vratite se do Lindsey ulice, krenite severno, pokupite na zapadnoj strani ulice kod kuće, PISMO i WRENCH (ključ za odvijanje).

Znaćete koja je kuća u pitanju kada se promeni ugao kamere na vas. Posle toga nastavite severno i uzimate još municije za pištolj. Poslednja kutija municije se nalazi na istočnoj strani Lindsey ulice, malo pre Vachss ulice

Sada nastavite zapadno na Katz ulicu i uđite na sada otvorena vrata na kraju te ulice. Nastavite ka severu u Monson ul. pa zatim zapadno duž Nathan ulice dok ne dođete opet u Rosewater Park. Malo municije za sačmaru se nalazi zapadno od parkinga. Jedna Ampula se nalazi levo od čistine sa statuom. Zadržite i statue i počnite sa kopanjem. Pojavice vam se kutija koju ćete lako otvoriti sa Wrench-om iz koje ćete dobiti OLD BRONZE ključ. Nastavite okolo do drugog kraja parka i krenite na jug. Morate skrenuti na prvo zapadno skretanje. Tu ćete naći municiju za sačmaru. Vratite se putem kojim ste došli i idite zapadno na Nathan ulicu. Na samom kraju ulice nalazi se municija za pušku, i kad to uzmete, okrenite se nazad i idite do Historical Society Muzeja. Iskoristite ključ i uđite unutra. (Nadam se da ste sve našli manje više O.K.)

SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY MUSEUM:

Unutra sačuvajte poziciju. Unutar zgrade nema Bog zna šta od stvari, samo jedna soba puna nekih dakonija, interesantnih slika, uključujući i jednu našeg starog drugara Pyramid Head Guy-a. (Ako drugi put igrate igru, u jednoj polomljenoj vitrini ćete naći OBSIDIAN GOBLET). Prođite kroz rupu u zidu i krenite niz jedan duuuugačak hodnik do još jednih vrata. Od sad pa nadalje nećete moći da se oslonite na mapu, zato ćemo vam mi pomoći, ionako nije suviše teško. Uzimate FIRST AID KIT i pogledajte novine na stolu. Novine nisu žuckaste i stare za džabe, jer datiraju još iz 1820-ih! Uđite u sledeći hodnik i tu pobjite neke bubašvabe i demone. Pošto su vrata na desno blokirana, skrenite levo i pratite put do raskršća. Čorsokak je na levo, zato skrenite desno. Soba odmah sa vaše desne strane sadrži municiju za pištolj zajedno sa groznim slikama zatvora Toluca, prikazujući kakve su se stvari dešavale tada.

Izadite iz sobe i skrenite desno da biste našli sobu sa velikom rupom u podu. Uskočite unutra i nađi ćete se u bunaru. Da biste odatle izašli, dobro pregledajte zidove bunara, deo po deo, dok Džejms ne oseti čudnu izbočinu.



Udarite je dvaput sa čeličnom šipkom da je srušite, otkrivajući vrata. Naravno uđite na vrata da biste ušli u kanalizacioni hodnik. U hodniku ćete se susresti sa dva-tri demona i prebiti ih sa čeličnom šipkom. Jedina vrata koja mogu da se otvore se nalaze u maloj šupljini na vaše desno. U kratkom hodniku, idite do vrata sa desne strane i uzimate SPIRAL-WRITING ključ. Iznenada vam se gasi lampica, zato brzo otrčite do vrata i stanite pored table. Izbacite MENI i iskoristite bateriju da bi vam ponovo proradila lampica. U tom trenutku, soba će se napuniti bubašvabama. Brzo iskoristite tablu

ROACH ROOM PUZZLE:

Mnogobrojne stvari se mogu desiti sa ovom mozgalicom, a razlikovaće se svaki put kad budete igrali igru. U osnovi, pogledajte tablu jer bi trebalo da su dva ili tri broja upaljena. Ključ rešavanja problema leži u tim brojevima. Pokušajte sa raznim kombinacijama tih brojeva dok vam se ne otključa brava. Npr. ako su vam brojevi 3,6,8 pokušajte sa 368, 386, 638, 683, 836, i 863. Ako su vam brojevi 6 i 9 pokušajte sa 669, 699, 669, 996, 966, 969 i brava će vam se otvoriti. U extra hard modu je isto kao i u prethodnom pasusu. Pošto ste opet napolju, skrenite desno i nastavite ostatak hodnika do sobe sa vratima u podu. Iskoristite Spiral-Writing ključ i uskočite u rupu



TOLUCA PRISON:

Džejms će se sada naći u napuštenoj kafeteriji, ali ne! Prvo filmić! Čini se da i Edi isto ima neke probleme. Pošto je otišao, uzimate dva HEALTH DRINK-a. TABLET OF GLUTTONOUS PIG sa stola i sačuvajte poziciju ako hoćete. Izadite istim putem kao i Edi pa ćete se naći u dugačkom hodniku sa našim dobro poznatim prijateljem, demonima. Malo ovo, malo ono i valjda ćete ih ubiti. Nastavite niz hodnik i kad dođete do drugog stola obavezno uzimate preko potrebnu MAPU Toluca zatvora. U hodniku je isto municija za pištolj. Zatim idite istočno do sobe u sredini hodnika. Tu su tuševi koji naravno ne mogu da produ bez demona. Ubijte ih i uzimate TABLET OF THE SEDUCTRESS iz otvorenog tuša u severistočnom delu sobe. Sada izadite.

Krenite južno hodnikom i udite na jedina preostala vrata koja će vas odvesti do južnog dela zatvorskih ćelija. U nekom od njih su demoni, pa zato pazite da se suviše ne približite. Peta ćelija ima municije za pištolj, deveta ćelija ima WAX DOLL (voštana lutka). U istočnom delu hodnika probajte vaš put ubijanjem na sever, uzevši malo municije sa stola. Srednja soba u zapadnom delu ima malo municije za pušku, i ovo je jedna od onih soba u kojoj prvo pucate pa tek onda pritate, inače će vas niotkuda napasti baš kao sestra u bolnici.

Opet u hodniku, krenite na sever pa onda na zapad kroz jedina vrata u severnom delu zatvorskih ćelija. Prva ćelija sadrži neke čudne slike i koješta. U sedmoj ćeliji uzмите TABLET OF THE DEPRESSOR. Pošto sada imate sve tri table, vratite se u istočni deo hodnika i izađite na veliku čistinu. U sredini prostranog dvorišta se nalazi gubilište sa tri konopca za vešanje. Ispred toga se nalaze tri otvora i tu iskoristite tri table koje imate. Čučete vrsak, potom se vratite do duplih vrata kod kojih ćete naći HORSESHOE (potkovicu) koja se tu iznenada pojavila. Pokupite je i izađite na vrata. Prođite severni deo ćelija, nazad do zapadnog hodnika.

Nemojte još uvek da prođete vrata na samom severu, već udite na ona odmah ispod vas zbog FIRST AID KIT. Sada idite na sever i udite na severozapadna vrata koja su prolaz u drugi hodnik. Tu će vas sačekati dva demona. Udite u sobu za posetioce i pokupite UPALJAČ kao i FIRST AID KIT. Potom udite u ženski WC i kucajte na poslednju kabinu. Kad budete izlazili, nešto vam govori da je ovde bilo nešto/neko. Muški WC ima Save point pa možete da sačuvate poziciju. Preko puta hodnika je kancelarija odakle možete uzeti FIRST AID KIT, AMPULU i HEALTH DRINK. Isto tako možete pročitati dnevnik sa police i časopise sa stola.

U sobi iza se nalazi lovačka puška, municija za sačmaru i kutija municije za pištolj. Vratite se u hodnik i prođite kroz južnu kapiju gde ćete naći u podu vrančana bez drške. Zato kombinujte Voštanu lutku, upaljač i potkovicu da napravite dršku i podignite vrančana. Uskočite unutra.

Izaći ćete u nešto što bi trebalo da liči na mrtvačnicu mesta gde su bili dovedeni mrtvi zatvorenici. Tone mrtvaca je nagurano po

rupama a ni miris nije baš prijatan. Brzo pređite taj deo sobe do kraja i još jednom uskočite u rupu.

Sada se Džejs našao negde što liči na rudarsko okno. Otvorite vrata i OPET uskočite u još jednu rupu. Ovog puta iskoristite lift da biste se spustili dole, usput pokupivši FIRST AID KIT i municiju za pištolj, sačmaru i pušku. Dobro je da niste morali i u ovu rupu da uskočite, a? Kada se zaustavi, izađite i sačuvajte poziciju odmah pored vrata na koja treba da udete.

THE LABYRINTH:

(Za ovaj deo ne postoji mapa. Morate držati upaljenu baterijsku lampu da bi Džejs mogao da crta mapu dok hoda. Onog trenutka kad je isključite, Džejs prestaje da crta).

Kad prođete vrata naći ćete se u hodniku. Pravo od vas se nalaze vrata okovana žicama, pa će vam trebati nešto da je presečete. Vidljive su i neke merdevine. Prođite ceo ovaj deo i pazite na tri demona u mraku. Pošto ste mapirali sve što je moglo, pogledajte na mapu i krenite na istočnu stranu do hodnika koji ide



sa severa na jug. Izaberite neke merdevine i sidite. U trenutku čim sidete znate da nešto ne valja. Pyramid Head Guy patrolira okolo. Otrčite okolo u nadi da nećete naleteti na njega, sve dok ne dođete do vrata. Unutra pokupite GREAT KNIFE (nožekanju), veliki nož koji je Pyramid Head Guy koristio u prethodnoj situaciji kad se susreo sa vama. Isto tako pokupite dve kutije municije za sačmaru i krenite uz najbliže merdevine.

Vratite se do srednjeg dela hodnika i sidite niz južne merdevine. Pri pazite na demone, tj. njih se rešite, pa zatim pratite hodnik do još jednih merdevina i popnite se. E, sad dolazi mozgalica.

THE CUBE PUZZLE:

U sredini sobe se nalazi rotirajuća kocka. Iza toga se u zidu nalazi malo udubljenje. Taj iz odgovara tri kocki. Ono što trebate da uradite je da okrećete (rotirate) kocku sve dok vam se ne pojave vrata KAO i druga vrata koja vode na suprotnu stranu.



Za easy i normal mod, okrenite kocku tako da lice sa crvenim očima bude upereno u vas. Sada bi trebalo da okrenete kocku ili levo ili desno, da vam se prikaže izokrenuto lice. Pogledajte zid i vidite da li su se vrata pojavila. Ako ne, okrenite kocku suprotno od poslednjeg pokušaja i vrata će se pojaviti.

Za hard mod, rešenje će biti drugačije. Svaki put kada krenete da igrate igru ispočetka. Potrebno je da probate svako lice dok ne pronađete rešenje. Svaki put kad okrenete kocku pogledajte zid zbog vrata. Nije preterano teško samo je vam potrebno malo više vremena.

Jednom kada uspete da odgonetnete kocku, videćete sobu....Ups, filmić! Maria je i dalje živa! Ali kako...Zašto tako priča...Šta se dešava? Znam da vam sada ništa nije jasno, ali je veoma zanimljivo. Posle razgovora, vratite se nazad do sobe sa kockom i uzмите WIRE CUTTERS (klješta za sečenje žice) koje su zabijene u razvodnu kutiju pored merdevina. Sada se očigledno vratite do vrata okovana žicom, preseците ih i spustite se niz merdevine. Ovaj polu poplavljen hodnik nema potrebe da zbunjuje, jer je potrebno samo da se spustite niz prve merdevine na koje naiđete. Nema potrebe da budete dezorijentisani.

(Od sad pa nadalje, demoni će vas vrebati na svakom koraku, zato ih lagano ubijajte dok napredujete). U ovom hodniku, skrenite desno kod račvanja do još jednih merdevina koje vode do još jednog poplavljenog hodnika. Skrenite desno kod račvanja i pratite put okolo do merdevina. Sad ste na suvom, pratite hodnik do raskršnice i skrenite desno. Put opet vodi do raskršća, skrenite levo i pratite put do merdevina niz koje ćete sići. Idite hodnikom dok ne dođete opet do raskršća. Idite levo hodnikom do merdevina koja vode gore. U ovom hodniku je municija za pištolj koje bi vam preporučio da uzmete, zatrebaće. Zatim krenite merdevinama sa druge strane i vratite se opet dole.

Ovaj poplavljen tunel vam može stvoriti malo problema ukoliko želite da uzmete dve kutije municije za pištolj jer tu dole nalazi vaš prijatelj Pyramid Head Guy. Kad sidite ignorišite račvanje na levo i nastavite pravo. Biće dva puta, a vi krenite onim putem koji Pyramid Guy ne hoda i dođite do merdevina u jedno,





otvorenoj sobi. U tom kratkom hodniku pokupite municiju, vratite se dole, i krenite onim putem za koji mislite da Pyramid Head Guy ne koristi i dodite do prve raskrsnice. Popnite se uz merdevine do nekih novina. Pročitajte ih ako hoćete, sačuvajte poziciju i idite na vrata. Tu u hodniku čučete vrisak. Ulazeći na susedna vrata... filmić! Izgleda da Andela ima malih problema sa našim sledećim protivnikom.

BOSS FIGHT: DOORMAN

Ovaj Boss je poprilično sirov, jer ste skućeni u baš maloj sobi koja vam ne da puno prostora za manevarisanje i za pucanje. Izvadite već provereno oružje, sačmaru, zabijte se u čošak i upućajte ga par puta pre nego što pređete u drugi čošak. Nadam se da ste skupili dovoljnu količinu Prve pomoći i Health Drinks-a u slučaju da vas povredi. U principu nije nešto teško, samo malo dosadno. Ako vas kojim slučajem uhvati, ispritisakajte dugmiće da se izmigoljite. Posle 8-10 hitaca, prikazaće se filmić. Izgleda da Andela nije baš zahvalna za vašu pomoć, jer se izdrala na Džejmsa pre nego što je još jednom otrčala u nepoznato, ostavljajući vas opet samoga. Vi potvrdite za ovaj mod je Lopov (Thief).

U ovom hodniku se nalaze dve sobe koje odgovaraju jedna drugoj. U prvoj sobi su 6 mrtvaca, svaki sa parčetom papira prilepljenim za njihova čela opisujući njihov zločin. Tu su Kidnaper, Piroman, Falsifikator, Proneverio, Ubica, i onaj koji nanosi teške telesne povrede. Dobro pogledajte svakog od njih, zapišite ako treba, izadite i uđite u sledeću sobu. Videćete 6 vešala kako vise sa plafona i jednu zagonetku na zidu.

SIX HANGMEN PUZZLE: Svaki mod igranja ima svoju zagonetku, što znači da svaka ima svoje rešenje. Ono što treba da uradite je da pronađete nevinu optuženog i povučete njegov konopac (omču). Ako ne možete da odgonetnete ko je nevin, tu smo mi da vam pomognemo. Evo odgovora:

U Easy modu je Kidnaper, u normal modu je Piroman (Arsenist), i u hard modu Falsifikator (Counterfeiter). Povucite omču nevinu optuženog pa se vratite u sledeću sobu gde ćete na mestu nevinog naći THE KEY OF THE PERSECUTED (ključ). Ako kojim slučajem povučete pogrešnu omču, u holu će vam se

pojavi 1-4 demona (u zavisnosti od moda igranja).

Zagonetka:
We may visit death upon the head
Of the sinner but to what avail?
In the name of retribution,
We took part in a bitter
Comedy this day.
Yes, hanging as you do,
By the neck,
Unforgiven and cursed by all.
Five of them committed crimes,
Sex went out for a drink and
Were captured there.
Only one of them was innocent,
But they knew not that.
The bloodstains remaining
Are proof of their guilt.
Trodden upon and thus created,
They are the paths to
Hell or the Void
The white bandages stained
With crimson,
The remains upon the scorched
Black earth,
The whispered cries of
The maiden.
They are but a meaningless
Contract.

They are also signs of guilt.
But one of them was
Done without reason.
It was done out of fear
And a ripe imagination.
Spinning alone at the
End of a rope
It is nothing less than
A disgrace to us all.

U extra hard modu je rešenje isto Jednostavno, ali da vam ne bi sad objašnjavao kako i šta, tj. da čitate između redova, rešenje za ovaj mod je Lopov (Thief).



Iskonstite ključ koji ste dobili na liscama na kraju hodnika. Okrenite ventil da biste podigli zatvorsku kapiju i spustili se niz merdevine. Proturite pored prvo zatvorene kapije sa vaše desne strane i uđite na vrata pravo ispred vas Filmić! Maria je OPET mrtva! Ovog puta izgleda fatalno, jer joj je lice nejasno. Ovog puta je stvarno mrtva! Valjda. Vratite se nazad i uđite na sada otvorena vrata koja vode u poslednji hodnik.

Ovde ćete naći FIRST AID KIT. Nastavite dok ne dođete do groblja. Potražite u sobi 3 kutije municije za sačmaru i sačuvajte poziciju. Između dva groba se nalazi AMPULA. Ako niste primetili, pogledajte natpise na grobovima. Svaki od njih ima ispisano ime od Edija, Anđele, kao i Džejmsa... Brrrrrrr! Pošto ste pokupili ampulu, uskočite u krajnju levu rupu, tj. moraćete da uskočite u sopstveni grob Kada doskočite, naoružajte se sa sačmarom (napunite je do kraja) jer ćete na kraju tog hodnika da se susretne sa nekim po poslednji put...



BOSS FIGHT: EDDIE

Odmah posle filmića, momentalno počnite da pucate iz svih raspoloživih sredstava. Ne možete ništa drugo sem da uzvratite paljbu. Kada osetite da vam energija opada, pritisnite R3 dugme za obnavljanje energije. Ako ođete u meni, više ćete biti ranjivi. Iskoristite trenutak kada Edi puni svoj pištolj, jer sadrži samo 6 metaka. Može i u nastupima očaja da krene na vas, ali to nije ni upola loše nego kad puca na vas. Malo pre nego što će da umre, uletećete u sledeću sobu. Sada je vaša šansa da se malo odmorite, napunite energiju i pokupite dve kutije municije za sačmaru.

Još jedan tehnika borbe protiv Edija može biti i sledeća: Preskočite intro, uđite u sobu opremljeni sa čeličnom šipkom i držedi R2 dugme krenite na njega pritisakajući X, iume bi trebali da ga oborite sa zamahom iznad glave, čime bi pao dole i ne bi mogao da ustane jer biste vi nastavili da udarate. Ova rutina bi se nastavila dok ne bi napustio sobu).

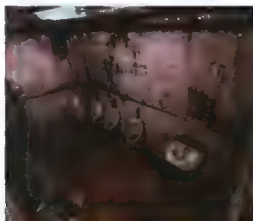
Pošto ste se malo odmorili, imaćete više šanse da ga pobedite. U zamrzivaču, posle filmića, sakrijte se iza velikog parčeta mesa. Posle nekog vremena, Edi će se pojaviti da vidi šta ste to naumili. Potrebno je samo da nastavite da se krijete iza parčeta mesa dok vas Edi ne izgubi iz vida. Sada je odlično vreme da pucate u njega. Posle samo opet ponovite to isto. Krijete se, pa pucate. To će ga dovesti do ludića, pa će početi da vas samo udara, što je bolje nego da puca na vas. Na svaki udarac odgovorite pucnjem Nekih 8-9 metaka će biti dovoljno da ga ubijete. Odgledajte filmić, pa izadite na pristanište. Sačuvajte poziciju na

buretu, pa uskočite u čamac na vesla. Idemo na našu konačnu destinaciju

TOLUCA LAKE:

Ovaj deo igre je baš lak za one koji igraju easy/normal mod. Kontrole su levo, desno, napred i nazad. Kad krenete sa pristaništa okrenite na desno dok ne vidite svetlo u daljini, i sad samo nastavite pravo preko vode do pristaništa ispred hotela.

Za one koji u hard modu, vi morate sami da veslate sa analognom palicom. Levu palicu morate okretati u smeru kazaljke na satu, dok desnu palicu morate okretati u suprotnom smeru. I još jedna stvar. Morate da okrećete obe palice istovremeno. Da biste krenuli, okrećete desnu palicu dok ne vidite svetlo u daljini, zatim počnite počnite sa vrtenjem vesala (tj. analognih palica). Nadam se da ste dobro zagrejali vaše palčeve pre ovoga.



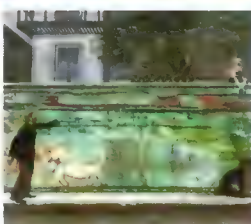
LAKE VIEW HOTEL:

Moj izbor oružja za od sad pa nadalje je sačmara. Zato se opremite i krenite put fontane u dvorištu hotela. Tu uzimate LITTLE MERMAID BOX (kutiju). Posle toga, uđite u hotel na glavna, dupla vrata. Sa leve strane, na zidu je okačena MAPA za goste. Primitićete da je na njoj, na sobi 312, napisana poruka za Džejmsa "Waiting for You..." (čekam te...). Da li vas hvata jezal? Ne? Ni mene.

Pošto idemo redom, uđite u "Lake Shores" restoran na vaše desno. Filmci! Koji nam konačno otkriva vezu između Laure i Marie. Priča polako počinje da ima smisla. Ona vam daje pismo, ali zatim otrči da nađe još jedno pismo koje je izgubila. Isto tako ćete sa jednog trpezarijskog stola uzeti FISH ključ za potom izići odatle.

Kuc, kuc, ko jel? Pa vratar! Naravno. Biće ih dvojica i ispucajte po par projektila u svakog od njih. Kad njih sredit, trknite na zapad do kraja hodnika i otvorite zadnja vrata da levo i nadite magacin. Smaknite par lutaka i kupite municiju za pištolj i pušku, zatim se vratite u glavni hodnik

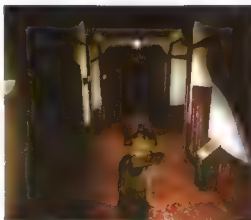
Brzo trknite niz veće stepenice do podruma i smaknite još par lutaka. Ovde su sva vrata



zatvorena sem za lift. Unutra nalazite PAINT THINNER (razređivač). Uzмите ga i vratite se na 1. sprat. Bilo koja od dvojna vrata vas vode u Lobi hotela. Na recepciji se nalazi poruka za Džejmsa o video kaseti, koja se nalazi u sefu u sobi B1F. Iza recepcijskog stola se nalaze otvori za poštu, a unutar njih ključ za SOBU 312. Blizi smo za jedan korak do Džejmsove i Marijine sobe.

U lobiju, pri dnu stepenica se nalazi povećana MUSIC BOX (muzička kutija), koju za sada nećemo da diramo. Sačuvajte poziciju kod jedne stolice, pa se popnite stepenicama do 2. sprata. Uđite u ostavu gde ćete naći gomilu stvari kojim ćete dobro napuniti džepove, kao i jedna aktin tašna. Nju otvorite sa Fish ključem. Upravo ste dobili ključ za sobu 204. Nazad u južni deo hodnika. Uđite u čitaonicu i kupite još malo municije za sačmaru i HEALTH DRINK.

Sada je vreme da krenete u zapadno krilo hotela, do sobe 204. Malo bum, bum i ubijte još dva vratar. Otključajte vrata, uđite u sobu i unutra stola ćete naći EMPLOYEE ELEVATOR ključ. Videćete rupu u zidu, koja vodi u sobu 202. Na podu te sobe naći ćete još jednu zaključanu tašnu izlepljenu raznim stikerima i dosta fotografija na krevetu. Jedna će vam privući pažnju jer je nešto na njoj preškrabano crnim markerom. Sad je trenutak da iskoristite razređivač! Prikazaće vam se reč od četiri slova koji odgovara bravi na tašni. To je nasumice izabrana reč, ali može biti i jedno od sledećih: damn, over, love, dose, down, hate, hell ili kill. Unutar tašne se nalazi CINDERELLA MUSIC BOX (još jedna muzička kutija)



Vratite se nazad u hodnik i pređite u istočni deo sprata. Kod lifta ćete naći HEALTH DRINK i municiju za pušku. Krenite niz ostatak hodnika do poslednjih vrata u severnom delu, otvorite ih sa Employee Elevator ključem i uđite. Sačuvajte poziciju, uzмите HEALTH DRINK, a naći ćete i lift koji radi. Samo postoji jedan problem. Ali u njega staje samo jedna osoba, a kada vi uđete oglašuje alarm. Da li je još neko tu sa vama? Ma ne! Sve vaše stvari vas čine dosta teškim, zato ćete morati da odložite sve što imate na policu sa desne strane sobe, pa tek onda da se spustite na 1. sprat. (MORATE prvo da uđete u lift i pritisnete dugme da biste uopšte mogli da koristite policu za odlaganje stvari).

Na 1. spratu se nalazi još jedna oglasna tabla sa novom MAPOM ZA ZAPOSLENE, dajući vam bolji pogled na to kako izgleda zgrada. Prvo idite do sobe za spremanje jela i kupite sa police poslednju muzičku kutiju, SNOW WHITE MUSIC BOX. Potom vratite do kancelarije da kupite CAN OPENER (otvarač za konzerve) i vašu Video traku iz sefa. Na kraju idite do sobe za zaposlene i kupite sa frižidera dve kutije municije za pušku. Pošto je lift zatvoren, prodite kroz plava vrata ispred kancelarije i krenite put podruma

Kada se pojavite, pojurićete vas dve lutke, i sa obzirom da ste nenaoružani, izbegnite prvog i uletite u sobu sa bojerom gde ćete naći BAR ključ i FIRST AID KIT. Krenite do kraja hodnika, pored onih lutaka i prođite kroz kuhinjska vrata. Uz pomoć otvarača za konzerve, otvorite konzervu koja se tu nalazi da uzmete LIGHT BULB (sijalicu). Potom uđite u Bar i stavite sijalicu na lampu za barom da vam osvetli vrata. Otvorite ih sa BAR ključem i bićete opet u hodniku sa liftom koji radi. Trknite uz stepenice na 2. sprat i preuzmite vaše stvari. Pošto ste očigledno opet naružani, ova stvorenja neće želiti da se igraju sa vama i pobeći će.

MUSIC BOX PUZZLE:

Vratite se do lobija na 1. spratu i postavite muzičke kutije na jednu veliku, sleva na desno (za easy/normal mod): Cinderella, Snow White, the Little Mermaid. Za hard mod je sledeće: Cinderella, Little Mermaid, pa Snow White. Kad ih postavite na svoja mesta, pustite muzičku kutiju da svira i otkriće vam se ključ koji odgovara ulazu na 3. sprat, THE HOTEL STAIRWAY ključ. Za extra hard mod nema promena. Sve je isto.

Trkom uz stepenice do 3. sprata, iskoristite dobijeni ključ na kapiji, dođite do sobe 312 i otvorite vrata. Soba je potpuno prazna, sem za TV i video plejer. Stavite kasetu u plejer i najzad saznajete istinu o svemu što se dogodilo. Ali, da li je sve kao što izgleda...? Odjednom Laura ulazi u sobu i započinje razgovor sa Džejmsom. Posle razgovora, Laura odlazi, i odjednom se čuje poruka na radiju za vas. To je Mana...



NIGHTMARE HOTEL:

Van sobe, stvari su se opet bitno promenile. U istočnom kraju je Save point. Vratite se na 2 sprat, do čitaonice. Tamo ćete sada zateći slušalice na stolu. Odslušajte još jedan čudan razgovor, davno zaboravljen od strane Džejsma. Sada postaje stvarno čudno. (Ako vam je ovo drugi put da igrate, preko puta slušalica na polici, nađićete THE BOOK OF CRIMSON CEREMONY)

Vratite se do zapadnog hodnika. Sada ćete saznati šta znači reč Teleportovanje. Sobe 204 i 207 vode vas jednu u drugu, dakle napred nazad. Soba 202 vas baca u sobu 219. Soba 219 vas baca u 220, a 220 vas baca nazad u 207. Soba 212 će vas baciti u sobu 202. Da se ne bi puno bacakali sa Džejsmom i dezorijentisali se, udite u 202 i izadite iz 219 u hodnik, pokupite municiju za pištolj. Otrčite niz hodnik i kod lifta ćete naći dve AMPULE. Kad smo već kod liftova, zamislite, ovaj radil Povezite se njim do B1F, tj. podruma, jer je i inače to jedino dugme u liftu koje radi.

Pošto je podrum poplavljen, demonima ne prestaje ništa drugo nego da nauče da plivaju. Kad se susretnete s njima pod vodom, ubijte ih, pa potom udite u Venus Tears Bar. Sa oara pokupite dosta HEALTH DRINK-ova (sakriveni su među pićem). Udite u kuhinju, pokupite municiju za sačmaru, pušku i FIRST AID KIT. Krenite u sledeći hodnik do stepenica. Stvari opet bjavu jako čudne

Filmici Anđela se vratila. Požar je zahvatio stepenice, i sa obzirom da ne možete da je dohvatite, okrenite se i izadite. Videćete još jedan set stepenica, pa se popnite na 1. sprat. Primitićete da je sve puno gareži, kao da je do malopre gorela vatra. Skenirajte levo i niz hodnik iza vas se nalaze dve AMPULE, a nasuprot njih nešto municije za pušku. Konačno, izadite na poslednja vrata u istočnom delu. U ovom hodniku su opet neke utvare, zato samo proturčite kroz ceo hodnik do vrata i uskočite unutra. Na zidu preko puta vas se nalaze čak 9 SAVE point-a. Mislim da vam dovoljno govori šta treba da uradite pre nego prođete kroz ta dupla vrata. Pošto ste se sačuvali, udite na vrata. Filmici Neverovatno! Maria je opet zaginula. Da li je uopšte moguće da neko pogine 3 puta? Sad

vam ama baš ništa nije jasno zar ne? Na vama ipak ostaje da ubijete dva, da, DVA Pyramid Head Guy-a.

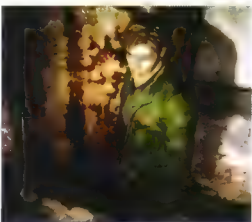
BOSS FIGHT: TWO PYRAMID HEAD GUYS

Ova borba će iscrpiti svakog ko igra u hard modu. Vaša jedina šansa protiv njih je da imate 80 do 90 pušanih metaka. Ako imate manje od toga, onda se naoružajte sačmarom. Doduše trebalo bi da imate čak oko 130 do 140 čaura za sačmaru. VALJDA imate dovoljno čaura za sačmaru? Ako ne, prebacite se na pištolj i ispraznite sve šaržere pre nego što pređete na sačmaru. Ako potrošite svu municiju od sačmare, ostaje vam puška i nadajte se da će vam ostati barem 40 metaka posle borbe.

Strategija ubijanja ovih gamadi je nezgodna za sve modove igranja, ali hard mod je najzaj***niji. Počnite tako što ćete se povući u ćošak. Držite pritisnuto L2 svo vreme (veoma je važno da to ne zaboravite). Kad god se približite ćošku, okrenite se i pucajte što je brže moguće. Pripazite na vreme koje vam je potrebno da ispalite metak i spustite oružje koje koristite. Ako su suviše blizu, pobeignite, jer je bolje to nego da vas udare i oduzmu vam energiju. Kada trčite, trčite što je dalje moguće od njih. U sobi postoje četiri ćošaka, pa koristite svaki ćošak.

U osnovi, držite L2 dugme, trčite do dva ćošaka, okrenite se brzo ispalite jedan metak (u hard modu) ili više (u easy/normal modu) pre nego potrdite ponovo. Ukoliko naravno nisu suviše blizu da uopšte ne stignete da ispalite jedan metak. Pratite koliko vam je municije ostalo, kao i vaš nivo energije. Borba će trajati dobrih pola sata, zato budite strpljivi, pažljivi i... srećno

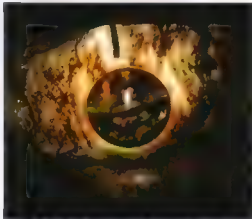
Posle borbe, vi ih nećete bukvalno ubiti, već će dohodać do sredine sobe i samoubiti se. Šta li se to dogodilo, pitate se? Mađa, kad bolje razmislite, koga je briga kad su mrtvi. Iz njihovih ruku pokupite RUSTED EGG i SCARLET EGG i postavite ih na dupla vrata. Nije važno koje gde ide. Ako vam je ostalo najmanje 35-40 metaka, sačuvajte poziciju, ako ne, pa npr. mogli biste opet da se borite... u svakom slučaju, udite na vrata.



(Jeste da zvuči ludo, ali može i ovako. Sve što treba da uradite je da stojite ispred njih opremljeni sa GREAT KNIFE (ili nožekanjom) i mlatarate napred nazad njime sa light attack (napadom), koristeći Ampule svaki put kad osete brzi otkucaj srca. Nožekanja čini čuda, tj. nanosi im veliku štetu. Na ovaj način bi iskoristili samo tri Ampule, a bili bi mrtvi već posle samo 3-4 minuta)

Sada ste u dugačkom hodniku. Idite njim do zadnjih vrata. Uz put ćete čuti još jedan razgovor. Ako vam se sluša, slušajte, ali potom udite na vrata i krenite uz glavne stepenice ka finalnoj borbi

Ja sada neću ulaziti u detalje oko narednog



filmica, jer u zavisnosti kakve ste odluke donosili tokom igre, takav će vam biti i završetak igre. Sami provalite šta i kako. U svakom slučaju, posle filmica, dolazi...

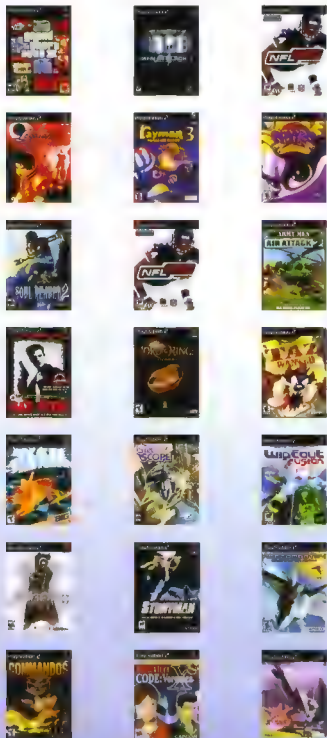
BOSS FIGHT: DEMON OF SILENT HILL

Ova borba nije ni upola teška kao prethodna, ako znate šta da radite. Ovaj Boss ima dve vrste napada. Jedan je kad ispljuvne roj noćnih leptira, koji će vas okružiti sprečavajući vas da se pomerite. Ako ste dovoljno brzi, pobećete, ako ne, samo ispritisajte dugmiće da se izmiglujete. Drugi napad je veoma ubitačan, zato gledajte da vam se ne dogodi. Lebedić iznad ili blizu vas, pokušajte sa jezikolikim bićem da vas obgrli i udavi. Ovdje opet ispritisajte dugmiće da se oslobodite.

Da biste ubili poslednjeg Boss-a, koristite vašu lovačku pušku. Samo pripucajte svaki put kad vam se za to ukaže prilika. Ako vas kojim slučajem uhvati repom i počne da vas davi, ne brinite. Potrebno je najmanje tri takva davljenja da bi vas ubio, tako da bi bilo dobro da ste sačuvali dovoljno prve pomoći i ampula. Po ispaljivanju oko 30-ak hitaca, Boss će se srušiti na zemlju i bićete u prilici da ga dokrajčite jednim hicem u vugla

Zavalite se nazad, odgledajte kraj, bio on depresivan, zbunjujuć, bio on skroz čudan. Ma kakav kraj da vam je, TO JE KRAJ IGRE!! A sada brzo restartujte igru i počnite opet da je igrate. Imate još četiri različita završetka da odgledate!

PlayStation.2

[illegible]

PS one™

1.200 din!



Beograd • Gospodara Vučića 150, tel: 011/ 2 421 365, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 516

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.rs



COLIN MCRAE RALLY 4

Cheat mod - U meniju sa opcijama, selektuj "Secrets". Ukucaj jednu od sledećih šifara u "Code Entry" ekranu. Na kraju ukucavanja šifre pritisnite "OK". Cheat-ovi se mogu uključiti njihovim selektovanjem sa liste i pritiskom tastera desno.



Sve staze - Ukucaj "BSDJUC" kao kod.

Mod grupe B I automobili iz grupe B - Ukucaj "CFCKGL" kao kod.

Sva ostala vozila (uključujući bonus vozila) - Ukucaj "AIDLAU" kao kod.

Svi delovi automobila - Ukucaj "FUD-WHC" kao kod.

Svi testovi - Ukucaj "DMLPOD" kao kod.

Sve vremenske prilike - Ukucaj "CLRWRTR" kao kod.

Mirror staze - Ukucaj "EPDZIF" kao kod.

Ekspert mod - Ukucaj "HIQNRM" kao kod.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2 CHAOS BLEEDS

Abominator u multi-player modu - Uspešno završi nivo 10 sa "Professional" rangom.

Amber Benson intervju - Uspešno završi nivo 2 sa bilo kojim rangom.

Anthony Stewart Head intervju - Uspešno završi nivo 1 sa bilo kojim rangom.



Anthony Stewart Head's voice overs - Uspešno završi nivo 7 sa bilo kojim rangom.

Bat Beast u multi-player modu - Uspešno završi nivo 4 sa "Professional" rangom.

Cemetery multi-player arena - Uspešno završi nivo 2 with a "Slayer" rangom.

Chainz u multi-player modu - Uspešno završi nivo 10 with a "Slayer" rangom.

Chaos Bleeds comic book - Uspešno završi nivo 5 sa bilo kojim rangom.

Chris u multi-player modu - Uspešno završi nivo 12 sa "Slayer" rangom.



Faith u multi-player modu - Uspešno završi nivo 8 sa "Professional" rangom.

Ženski Vampir u multi-player modu - Uspešno završi nivo 1 sa "Slayer" rangom.

Inicijativna multi-player arena - Uspešno završi nivo 8 sa "Slayer" rangom.

James Marsters' voice overs - Uspešno završi nivo 6 sa bilo kojim rangom.

Joss Whedon u multi-player modu - Uspešno završi nivo 12 sa "Professional" rangom.

Joss Whedon's voice overs - Uspešno završi nivo 11 sa bilo kojim rangom.

Kakistos u multi-player modu - Uspešno završi nivo 9 sa "Slayer" rangom.

Muški Vampir u multi-player modu - Uspešno završi nivo 1 sa "Professional" rangom.

Materani u multi-player modu - Uspešno završi nivo 5 sa "Professional" rangom.

Nicholas Brendan intervju - Uspešno završi nivo 3 sa bilo kojim rangom.

Nicholas Brendon's voice overs - Uspešno završi nivo 9 sa bilo kojim rangom.

Outtakes - Uspešno završi nivo 12 sa bilo kojim rangom.

Psiho Pacient u multi-player modu - Uspešno završi nivo 6 sa "Professional" rangom.



Quarry multi-player arena - Uspešno završi nivo 11 with a "Slayer" rangom.

Robin Sachs intervju - Uspešno završi nivo 4 sa bilo kojim rangom.

Robin Sachs' voice overs - Uspešno završi nivo 10 sa bilo kojim rangom.

S&M Mistress u multi-player modu - Uspešno završi nivo 7 sa "Slayer" rangom.

S&M Slave u multi-player modu - Uspešno završi nivo 7 sa "Professional" rangom.

Sid the Dummy u multi-player modu - Uspešno završi nivo 6 sa "Slayer" rangom.

Tara u multi-player modu - Uspešno završi nivo 3 sa "Slayer" rangom.

Zombi Demon u multi-player modu - Uspešno završi nivo 3 sa "Professional" rangom.





Zombi Devil u multi-player modu - Uspješno završi nivo 4 sa "Slayer" rangom

Zombi Gorila u multi-player modu - Uspješno završi nivo 11 sa "Professional" rangom.

Zombi Skeleton u multi-player modu - Uspješno završi nivo 2 sa "Professional" rangom.

Zombi Vojnik u multi-player modu - Uspješno završi nivo 9 sa "Professional" rangom.

FREEDOM FIGHTERS

Ukucaj sledeće u toku igre:

Fast motion (brzo kretanje) - Δ, X, ■, O, O, Dole

Teški mitraljez i razni itemi - Δ, X, ■, O, Δ, Dole

Neograničena municija - Δ, X, ■, O, X, Desno

Nevidljivost - Δ, X, ■, O, O, Levo

Max karizma - Δ, X, ■, O, X, Dole

Nail gun - Δ, X, ■, O, X, Levo

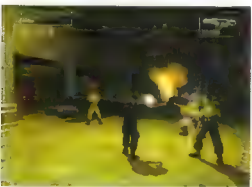
Raketni lanser i razni itemi - Δ, X, ■, O, Δ, Levo

Shotgun (sačmara) i razni itemi - Δ, X, ■, O, O, Gore

Slow motion (usporeno kretanje) - Δ, X, ■, O, O, Desno

Snajperska puška i razni itemi - Δ, X, ■, O, Δ, Desno

Sub-machine gun i razni itemi - Δ, X, ■, O, Δ, Gore



DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

Podizanje nivoa kod "slabih" prijatelja:

Da bi podigao nivo "slabih" prijatelja, uključi ih u kombo napade. Čak i ako uopšte ne nanose štetu neprijatelju ili ako promašuju, dokle god se ubijaju neprijatelji, oni će dobijati nekakav zajednički EXP (experience - iskustvo) i podizace im se nivo.



HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Uključivanje mogućnosti varanja (Enable Cheats): - Osvoji Nephrock trofej pobeđujući u igri, zatim pritisni O, ■, Δ, X, [L], [L], Levo, Levo.

Mega Melee (za masovnu borbu) oštećenje: - Osvoji Machine trofej pobeđujući Machine Bos-a, zatim pritisni Dole, Dole, [R], [R], Gore, X, Gore, O.



Neograničen život: - Osvoji Warrior trofej pobeđujući sve neprijatelje na Midtown nivou, zatim pritisni Desno, Desno, Desno, X, Gore, Δ, Gore, ■.

Umnožavanje Monstera: - Osvoji Werewolf trofej pobeđujući Werewolf-a, zatim pritisni ■, ■, O, O, Δ, [L], [L].

Jačanje Monstera: - Osvoji Team Gore trofej završavajući igru sa dva igrača, zatim pritisni ■, ■, Δ, ■, [L], [L], Gore, Dole.

Sva oružja: - Osvoji Looter Trofej sakupljanjem svih srebrnih delova, zatim pritisni ■, X, O, X, Gore, Dole, Gore, Dole.

Improve Edges: - Završi igru, zatim pritisni [L], [L], O, O, Dole, Dole, Gore, Dole.

No Conviction Cost For Edges: - Osvoji Life Saver trofej spašavajući sve nevine u nižem delu zatvorske bolnice, zatim pritisni [R], Gore, X, Gore, ■, Dole, Dole.

Maksimalan health: - Osvoji Pit Fighter trofej ubijajući sve neprijatelje na Downtown nivou sa početnim oružijem za blisku borbu, zatim pritisni Δ, Δ, O, O, ■, [L], ■, [R]

Maksimalna municija: - Osvoji Gun Bunny trofej ubijajući sve neprijatelje na Downtown nivou sa početnim oružijem za ubijanje na daljine, zatim pritisni Desno, Desno, Desno, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole

Neograničena municija: - Osvoji Rogue Hunter trofej pobeđujući Rogue Huntera, zatim pritisni X, Δ, O, ■, Δ, Gore, Dole, Dole.

DYNASTY YACHTS

Rani tipovi jedinica:

Ukoliko imaš item koji povećava EXP (experience - iskustvo) određenih kategorija jedinica (na primer Arbalest - Archery EXP +30), pomeni ga na osobi iz odgovarajuće kategorije jedinice. Nakon što si to učinio, izaberi odgovarajući tip jedinice sa višim EXP poenima. Nakon toga, možeš odzeti item, i imati novu klasu sa osnovnim EXP



FREESTYLE METAL X

Ukucaj sledeće kodove da bi ih aktivirao

Johnnye - Otključava sve kostime za skakače

universe - Otključava sve nivoe i "dogadaje"

fleximan - Otključava sve specijalne kaskade





ske slotove - otključava sve postere i foto slotove

watchall - Otključava sve video klipove.

hearall - Otključava sve pesme.

sugardaddy - Daje igraču \$1,000,000.

dudemaster - Otključava sve trkače (i njihove motorikle).

garageking - Otključava sve delove motorikala.



HACK PART 2: MUTATION

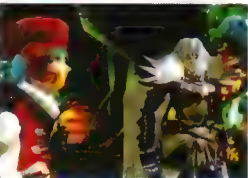
Bonus za završavanje - Uspešno završi igru da otključaš parody mod. Parody mod zamenjuje originalni tekst šaljivim dijalogom. Napomena: Ovo je dostupno samo u japanskoj verziji.

Pobedi vanje Cubia- U jednom trenutku dobićeš mail od Aura-e koja je uvek pokvarena, ali ona će pomenuti Cubia u tome i Kite će pomenuti ime. Odmah treba da se obezbediš magičnim skrolom, spelovima, i magičnim štitovima. Bićeš primoran da ujedno uzmeš Mistral za ovo, ali to je dobra stvar. Tvoj drugi karakter bi trebalo da bude neko kao što su Blackrose, Gardenia, ili Piros. Kada budeš došao do dna tamnice, napašće te Cubia. Aktuelni boss će ovde biti Cubia Core, koji će izleći druge varijacije Core-ova, kao što je Repth Core. Ovo bi trebalo da bude tvoj prvi priortet. Repth Core ima 1000 HP. On mora prvi biti ubijen ili će izlečiti Cubia za 400 HP u trenutku. Kad ga ubiješ, ignoriši ostale i zatraži od svojih saradnika da iskoriste magiju na Cubia Core-u (koji ima 5000 HP). Posle oko 1000 poena oštećenja on će lansirati snažan napad. Ti bi trebalo u istom trenutku da izlečiš sam sebe, i zatražiš od

svojih saradnika da napadnu Repth Core-a ponovo, samo fizičkim napadom ovog puta. Onda još jednom, napadni Cubia Core-a. Ovo ćeš morati da ponavljaš nekoliko puta. Zapamti naizmeničnost između fizičkog i magičnog napada posle njegovog lansiranja snažnog napada.



Pobedi vanje Martina R - Kad pobediš Magus-a (poslednjeg bosa), pojavljuje se poruka sa dopunskim zadatkom i izazvan si na novu rundu Goblin Tag. Idi do Root Town-a i potraži igrača koji se zove Koji. Trgu sa njim za bilo šta što možeš kako bi dobio Beast's Bane. Idi do Lambda: Detestable, Vengeful, Gate ti će započeti borbu sa Martina R. Primitićeš da fizički napadi čine veoma malo štete, ako je uopšte uspeš udariti, a nijedna magija joj ne može ništa. Koristi Beast's Bane i to će značajno smanjiti njenu Magičnu Odbranu. Ako imaš oružje Fishkin Twin Blade možeš koristiti Merrows. Koristiš Merrows jednom trebalo bi da skineš Martini oko 1000 HP. Iskoristi ga i drugi put da bi je dovršio. Posle bitke, Martina ti daje Imp's Praises Key item. Još jednom, opremi svim Goblin oklopom Kita da bi mogao da kreneš na level 2 Goblins.



NAVAL OPS: WARSHIP GUNNIR

203mm Chain Gun - Uništi 100 aviona kao Japanac da bi otključao 203mm Chain Gun. On ima sledeće karakteristike: Offensive: 400, Weight: 100, Range: 3500, Ammo: 5000, dostupan je samo za Battleships ili Battle Carriers.

30mm CIWS - Uništi 100 aviona kao Amerikanac da bi otključao 30mm CIWS.

356mm Chain Cannon - Uništi 500 aviona kao Japanac da bi otključao 356mm Chain Cannon.

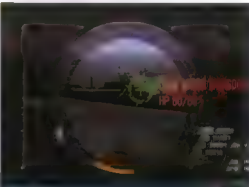
406mm Chain Gun - Uništi 999 aviona da bi otključao 406mm Chain Gun.

46cm 60 Caliber Deck Gun - Uništi 100 PT Brodova da bi otključao 46cm 60 Caliber Deck gun, dostupno je samo za Battleships i Battle Carriers.

80cm Guided Torpedo - Uništi 100 Krstarećih raketa da bi otključao 80cm Guided Torpedo.

Atomic Engine Alpha - Uništi 100 Destroyer-a da bi otključao Atomic Engine Alpha.

Atomic Engine E - Uništi 500 Destroyer-a da bi otključao Atomic Engine E sa sledećim karakteristikama: Output: 22,000, Weight 600.



Napunjeni Particle Gun 3 - Uništi 100 Battleship-ova (borbenih brodova) da bi otključao napunjeni Particle Gun 3.

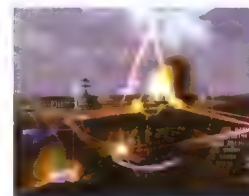
Enigmatech Atl - Uništi 100 podmornica da bi otključao Enigmatech Atl, koji ima sledeće sposobnosti: najveća brzina +10%, odgovor kormila +1, sposobnost upravljanja +25%, izdržljivost +500

2-Hull Battleship - Da bi otključao 2-hull battleship, uništi 500 transportera.

2-Hull Crusier - Da bi otključao 2-Hull Crusier uništi 100 transportnih brodova.

Wave Gun - Uništi 100 Supership-ova da bi otključao Wave Gun. On ima sledeće karakteristike: odbrana: 18,000, domet: 20,000, težina: 4,000, vreme za reload: 1,000, municija: 5.

Xbattlecarrier - Uništi 999 transportera da bi otključao Xbattlecarrier





METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Reset u toku igre: - Zadrži **L1** + **R1** + **L2** + **R2** i pritisni Start + Select tokom igranja.

Kontrola naslovnog ekrana: - Pritisni **R2** da bi čuo pucanj iz pištolja i u isto vreme ćeš videti i bljesak na naslovnom ekranu. Koristi desni analognu palicu na naslovnom ekranu da bi menjao boju pozadine.

Kompletiraj jedanput Tanker misiju ili Tanker/Plant misiju pod bilo kojim setovanjem težine igre i otključaće se USP Suppressor za Tanker. Nalazi se u gnezdu vrana gde uzimaš termalne naočare, nakon borbe sa Olgom.



Fotografski mod: - Uspešno završi bomb "disposal" mod, "hold up" mod (alternativne misije), i "eliminate" mod da bi otključao fotografski mod u Alternativnim Misijama.

Raiden X: - Uspešno završi 100% misija kao Raiden i Ninja Raiden.

Naočare za sunce: - Nakon drugog završavanja igre, Snake i Raiden će nositi naočare za sunce.



Otključavanje Boss Survival moda: - Završi kompletnu igru (Tanker i Plant) da bi otključao boss survival mod.

Otključavanje Cast Theater-a: - Završi kompletnu igru (Tanker i Plant) da bi otključao casting theater.

Otključavanje svega: - Ukoliko imaš snimljenu poziciju iz Document of Metal Gear Solid 2 PS2 DVD's 5 VR missions, otključaće sve u igri sa tom memorijskom karticom pre startovanja Substance-a.

Otključavanje Extreme & European Extreme: - Završi kompletnu igru (Tanker i Plant) sa bilo kojim setovanjem težine, da bi otključao Extreme i European Extreme modove težine.

Otključavanje MGS1 Snake: - Kompletiraj 100% misija sa Raiden, Raiden(Ninja), X Raiden, Snake, Plisken, i Snake (tuxedo - smoking) da bi koristio Snake iz Metal Gear Solid 1



Otključavanje Ninja Raiden in VR Misijama - Završi 50% Raidens VR Misija da bi otključao Ninja Raiden u VR Misijama.

Otključavanje Pliskin-a u VR Misijama - Završi 50% Solid Snakes VR Misija da bi otključao Pliskin-a u VR Misijama.

Otključaj Tuxedo Snake - Pređi 100% sa Snake-om i Pliskin-om da bi otključao Tuxedo Snake.

Alternativna završna sekvenca: - Uspešno završi Snake Tale da bi otključao M9. Započni igru i upotrebi M9 da bi pobedio boss-ove, da bi pogledao alternativne završne sekvence.

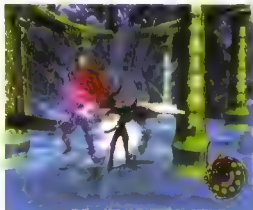
OTOGI - MYTH OF DEMONS

Otključavanje oružija:

- Moonlight Sword: oslobodi sve duše u prvih 28 nivoa.

-Orchid Malevolence: Ubij Hydru na nivou 25.

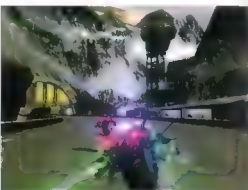
Otključaj drugo igranje: - Pređi celu igru da bi se otključala 2nd Play opcija. Sada možeš ponovo igrati igu sa svim oružijima i itemima koje si imao prvi put kada si prelazio igru. Takođe, dobijaš i sposobnost da uništiš jake objekte sa "B" napadom, što će povećati tvoje "statistike"



XGRA

Templar:

Uspešno završi season mod sa svim pobedama (prvo mesto) i svim završenim ciljevima

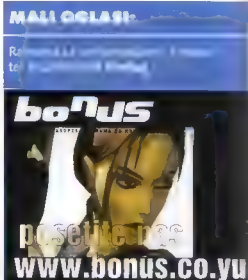


ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII

Tajni karakteri - Selektuj "New officer" u glavnom meniju. Zatim selektuj "Create New Officer". Izaberi opciju imena i unesi neko od sledećih imena, kad ih korektno uneseš čuće se zvuk.

Abraham Lincoln
Albert Einstein
Ben Franklin
Benedict Arnold
Davy Crockett
Jedidiah Smith
Jim Bridger
John Adams John Henry
JohnPaul Jones
Kit Carson
Patrick Henrey
Paul Bunyan
Paul Revere
Pecos Bill
Red Cloud
Sam Houston
Sitting Bull
William Cody
William Seward

Multi Play Mod - Prvo pauziraj igru i izaberi "Quit". Zatim setuj CPU da kontroliše tvog referenta. Zatim drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** - Select + Start. Pojaviće se prozor koji će ti omogućiti da koristiš do 8 referenata.



УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

То је **седам минута** прве љубави!

То је **седам минута** финала меч за првенство света!

То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, све ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!



Министарство здравља
Републике Србије



web hosting

Standard Web hosting ponuda

Za samo 1000 dinara godišnje:

- Prostor na disku 100 Mb
- Saobraćaj 50 Gb mesečno
- Tehnička podrška 24/7
- POP3, webmail, forwarding
- Statistike poseta (webalizer)
- PHP3, PHP4, CGI script,

tel: 011/3065 332
prodaja@vhost.verat.net

<http://hosting.verat.net>



LOONEY TUNES: BACK IN ACTION



Uloge:

Režija:

Premijera:

Džena Elfman, Brendan Freizer, Džon Kuzak i Silv Martin
Džoa Dantes

17. novembra, 2003.

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION je nova animirano-živa akcija, u kojoj pored Patka Dače, Duška Dugouška i ostalih, igraju Jenna Elfman, Brendan Freizer, Džon Kuzak i Silv Martin (u režiji Džoa Dantes). Radnja se dešava u stvarnom svetu sa animiranim i živim glumcima zajedno, koji će propuovati eao sve u potrazi za Freizerovim nestalim acem i mitalnim plavim dijamantom majmuna (Blue Monkey Diamond). Likovi putuju iz holivudskog studija od Pariza do Las Vegasa (gde će posetiti kantine koga vodi niko drugi do Sima Strahota.

BRENDAN FREIZER

Šta vas je privuklo da snimite ovaj film? Prilično da radim sa Duškom Dugouškom i Patkom Dačom. Kao god kaže da ne voli crtaće sa njima je lakov. Lično sam im mnogo zahvalan zbog onoga čemu su me naučili.

Ko vam se više sviđa...Duško ili Dača?

Duško. On je kuler. Daču ne mogu da poštujem. On je jedna pohlepna patka...U svom filmu, Dača i ja smo partneri protiv nase volje. On sve vreme pokušava da ne

ukrade scene.

Kako ste pristupili ovoj komediji?

Ja sam ovaj film zamislio kao pravu dramu, jer kada počnete da mislite da ste smešni, onda baš niste.

Kako izgleda raditi sa dva lutke na setu dok snimate scenu?



One su nam sigurno pomogle. U prvim danima osećali smo se pomalo glupo dok smo pričali sa lutkama. Onda su ih pomerili i mi smo instinktivno zapamtili gde su one stajale, tako da nam je pogled bio upušten na pravo mesto.

Koliko je improvizacija u filmu?

Bilo ih je dosta. Svaki scenario pretpri izvesne promene. Kada dodete na set, shvatite da mo' da postoji i bolji način da budete smešni. Šta ćete raditi posle ovog filma?

Otići na dugi odmor. Šalim se, trenutno nemam nikakvih planova.

Kako ste se zabavljali u pauzama snimanja? Divno je pričati sa vama momci. Imao sam skuter. Verovatno nije trebalo da ga imam, ali nemojte da kažete studiju.

Da li biste sada snimili još jedan animirani film?

Čoveče, pa to su Looney Tunes i živa lutke. Oni nisu predstavljani kao plišane lutke i to je divno. Ovaj film nije namenjen samo deci. Jeste da je to crtani, ali svi mi volimo ti junake. Uz njih smo odrastali i zato nikada nismo propustio priliku da igram u njemu.



ČAPLIN KOLEKCIJA

VHS, DVD - 18. novembar 2003.

Warner Home Video predstavlja Kolekciju Čaplin, koja spaja na jednom mjestu ovaj filmski remek-dela 20. veka u praktičnim pojedinačnim DVD setovima, kao i dvostrukom poklon setu i jednom sveobuhvatnom kompletu (izbor odreenih naslova je takođe dostupan i na VHS-u, kao i Box set). Serijal je kreiran i produciran u pariškom MK2 studiju, u saradnji sa Čaplin Asocijacijom™ (zaostavština porodice Čaplin). Sada po prvi put možete da doživite čudo, smeh, magiju i genijalnost prve svetske superzvezde onako kako ih nijedna publika ranije nije doživela.

Svaki DVD sadrži jedinstvene dokumentarce koji vas vode iza kamere, u privatni život legende, sa raritetnim materijalom, odbačenim scenama i intervjuima. Najvažniji segmenti specijalnih dodataka uključuju materijal koji nikada nije prikazivan, pogled iza kamere, ekskluzivne snimke iz kolekcije porodičnih filmova, izbačene i alternativne scene, kao i originalnu muziku, remasterizovanu u 5.1 Dolby Digital tehnici. Svaki film je predstavljen sa potpuno restauriranim slikom i zvukom, što vam pruža još bolji doživljaj od originalnog bioskopskog izvoenja.

INDIANA JONES

VHS, DVD - 31. oktobar 2003.



Dugo očekivano izdanje serijala o Indijani Džonsu na DVD-u uključuje filmove Otkrivač izgubljenog kovčega (1981), Indijana Džons i uhlebi hrana (1984) i Indijana Džons i poslednji krstaški pohod (1989).

Ali zabava ne prestaje sa završetkom filmova - jer su se Paramount i Lucasfilm udružili u kreiranju spektakularnog bonus diska opremljenog specijalnim dodacima, produciranim posebno za ovu DVD kolekciju. Disk sadrži nove, ekskluzivne dokumentarce koji istražuju snimanje ovih nezaboravnih filmova, kao i najnovije intervjue sa glumačkom postavom i ekipom - uključujući Spielberga, Forda i Lukasa - plus mnoštvo drugih iznenađenja iz sva tri filma. Paramount i Lucasfilm su pretražili i svoje arhive u potrazi za pravim materijalom koji će ubaciti na DVD. "Znali smo da moramo izneti materijal koji obožavaoci Indijane žele, uz kvalitet iznad svih njihovih očekivanja," rekao je Džim Vord, potpredsednik marketinga u Lucasfilmu. "Pored samih filmova, naravno, ova kolekcija istražuje svaki aspekt njihovog stvaranja - od kaskaderskih scena, preko vizuelnih efekata do muzike i zvuka. Gledaoci širom sveta istražuju istoriju koja stoji iza legendi o Indijani Džonsu. Bilo je sjajno raditi sa Stivenom i Džordžom na projektu koji im toliko znači, i njihovo angažovanje na ovoj DVD kolekciji zaista je čini posebnom." Kompletna filmska kolekcija avantura Indijane Džons kod nas se pojavila u petak 31. oktobra.

OD 16. NOVEMBRA 2003. SVAKE NEDELJE U 18 h



CHAMPIONS LEAGUE



WORLD SOCCER

Winning Eleven



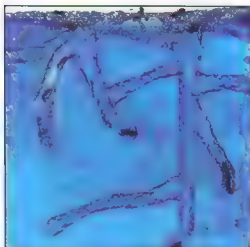
PlayStation 2



ZVANIČNI SPONZORI LIGE ŠAMPIONA



ANTQUARIUM



Ime proizvoda: Antquarium
Cena: \$25.95\$
Dizajn: 8
Praktičnost: 9
Cena/kvalitet: 10
Ocenai: %

Šta će vam upravljačke simulacije u kojima možete izigravati Boga koji je ništa više do par piksela na ekranu i nekoliko linija koda u memoriji, kada možete to i postati u životu?

Igrajte se Boga sa Antquarium-om, važim

ličnim i personalnim minijaturnim univerzom - mrava (dobro de, ne baš univerzom ali svakako ovećom kolonijom!) Ovaj projekat je razvila i primenila u spejs-šatlu jedna, za istraživanje svemira, sasvim nebitna organizacija po imenu NASA. NASA-ini naučnici su stvorili ovaj svet mrava da bi astronauti mogli da posmatraju preživljavanje mrava i u uslovima nulte gravitacije. Da se ne bi raspao pri poletanju, Antquarium je učvršćen sa nekim ultramega čvrstim staklom koje je zalepljeno nekim turbo-super lepkom. A to znači da ako biste uzeli neku dobru automatsku pušku, npr. Kalašnjikov, pucanjem u njega ne biste ni ogreballi staklo!

Sam Antquarium je (kada ga naručite) ispunjen neutrovnim, a za mrave veoma ukusnim gelom. Dakle kada kupite Antquarium moraćete sami da pohvatate mrave sa štapićem koji dobijate uz komplet. Dakle, sami birate koga ćete imati u zootvrtu. Pre nego što ubacite mrave u Antquarium, probušite par rupica u gelu, i ostalo prepustite malim momcima. Sam gel je životna sredina mrava, oni kopaju kroz njega praveći fantastične i uvek drugačije oblike i tunele. Dakle, mravi će koristiti vaše rupice napraviti čitav mali grad! Kada ubacite sve mrave (najviše 20 mrava, mada zavisi od veličine Antquarium-a) obavezno

zatvorite Antquarium-um da ne biste izazvali malu invaziju mrava na vašu kuhinju

Osim toga što ćete videti kreaciju prirodnog čuda pred očima, Antquarium je savršena stvar za ljude koji ne vole da se mnogo bakću oko svojih kućnih ljubimaca.

NAPOМЕНА: Antquarium nemojte stavljati na direktan udar sunčeve svetlosti i obavezno ga ZATVORITE. Jednom u mesec dana ga malo otkrinite na par minuta da ude potreban vazduh koji filtrira gel.



WWW.BONUS.CO.YU

Address <http://www.bonus.co.yu/forum/>

POSETITE BONUS NA INTERNETU

boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu

Učestvovanje na našem forumu je BESPLATNO



Na sajtu možete pronaći dodatna informacija koje nisu ušla u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, preplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije sažimamo pre isteka broja na trenke!

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamermi nam pošaljite na internet adresu bonus@verat.net ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11052 Beograd

INFLATABLE BALLERINA COSTUME



| | |
|---|---------|
| Ime proizvoda: Inflatable Ballerina Costume | |
| Cena: | \$39.95 |
| Dizajn: | 8 |
| Praktičnost: | 9 |
| Cena/kvalitet: | 10 |
| Ocena: | 94% |

Ovaj kostim je jedna od najzabavnijih stvari koje možete ugledati na svetu. Zamislite kako biste izgledali sa 350 kilograma na sebi. U stvarnosti, verovatno bi vam pukla kičma, ali sa ovim ekstra lakim kostimom desiće vam se samo to da ćete izazivati urnebesan smeh gde god se sa njim pojavite.

Kostim je fantastično lagan i neočekivano udoban. Možete naručiti razne varijante: budite ogromna balerina, nabrekli kamiondžija ili povedi sumo vauč. Do sada, najpopularniji kostim je bio balerina, zbog fino tkanog kostima, baletanki i male krunice. Da li postoji neko bolje rešenje za maskenbal? Verovatno ne.

U kompletu dobijate i kacigu (za one malo ekstremnije ljude), sa kojom štite glavu dok se kotrljate niz neku padinu! Totalno otkriveno i zabavno. Materijal od kog je sastavljen ovaj kostim je otporan na vodu, veoma izdržljiv na ubode, udarce pa čak i na vatru. U njemu ćete biti zaštićeni kao beba u atomskom skloništu. Lako se navlači, još lakše skida, tako da vam samo ostaje da naučite pomalo čudan i gegav hod na koji ste prisiljeni usled ogromnosti kostima.

Unutar kostima je mali ventilator koji služi za napumpavanje cele skalamerije (a taj fen vas ujedno i hladi i greje jer ima opcije za topao ili hladan vazduh). Za pumpanje je potrebno nekih 20-tak sekundi tako da ćete biti spremni za žurku u najkraćem vremenskom roku. Standardna veličina kostima odgovara svima tako da je upotrebljiv bez obzira na veličinu čoveka. Lako se pere i održava.

P.S. Ako se uhvatite da nosite ovaj kostim sami u mračnoj prostoriji gledajući se u ogledalo, molimo vas da potražite profesionalnu pomoć. Hvala.

7-IN-1 GAMES TABLE



| | |
|-----------------------------------|----------|
| Ime proizvoda: 7-in-1 Games Table | |
| Cena: | \$399.95 |
| Dizajn: | 9 |
| Praktičnost: | 8 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 94% |

Većina stolova je interesantna poput...ehm...pa stolova. Kuhinjski stolovi, noćni stočići, radni stolovi...sve su to samo stolovi. A šta biste rekli za multifunkcionalni sto stvoren za sedam vrsta zabave koje nikada ne moraju da dosade. Vi biste rekli: Pa to je neki pakleno dobar sto, a mi bi odgovorili: Pakleno paklen sto napakovan pakleno dobrim igrama, pakla mu!

7-in-1 Games Table je bajno izrađen četvoronozi sto za zabavu! U njemu se nalaze napakovanih sedam najboljih igara svih vremena koje se igraju na stolu. Po jedna za svaki dan u sedmici, ako hoćete. Pravi način ako hoćete da unesete malo (u stvari dosta) atmosfere lokalne buvare. Izaberite između: Billjara, Stonog Tenisa (Ping Pong-a), Air Hockey-a, Mice, Ragbija i nekakve varijante kuglanja. Pored toga što sadrži potpuno tačne terene za igranje svih ovih igara, 7-in-1 Games Table sadrži i sav potreban materijal za njihovo igranje (loptice, štapove, reket, figure...). Svaki sledeći sloj savršeno se uklapa na onaj ispod njega, poput Ruskih popularnih lutkića od drveta, raznih Babuške. Jedina mana je što je bilijarski teren nešto manji od originala, ali bože moj, ne može se dobiti sve.

Nema više smaranja sa pijanim, mračnim likovima koji vam u sred kafane/buvare/paba govore u lice zašto gledaš u moju času s rakijicom/kugliu/devojku, nema više krivih stolova ulepjenih nekom nepoznatom materijal i nema više čekanja na red za bilijarski sto. Sve ove muke možete odstraniti jednim udarcem - 7-in-1 Games Table-om. Ova majka kućne zabave je zabavna od Švarcenegera u najboljim godinama, Tetrisa, Džima Kerija i finala Svetskog Prvenstva u fudbalci zajedno. Kupite ga i umrećete za njim.

BATTLING MICRO TANKS



| | |
|-------------------------------------|---------|
| Ime proizvoda: Battling Micro Tanks | |
| Cena: | \$19.95 |
| Dizajn: | 70 |
| Praktičnost: | 10 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 98% |

Ako ste naloženi na ratovanje, uz pomoć Battling Micro Tanks-a moći ćete da spržite sve protivničke automobiliće i pobedonosno odetu u zalazak sunca. Sa sve propratnim realističnim zvučnim efektima rotirajućim pucalkama i čak četiri igre! Za čas posla napravite mali poligon za borbu sa raznim preprekama, daljinca u ruke i pržite! Ovi mali tenkčići rade na infracrvene zrake koje šalje daljinac. Uz pomoć njih, oni perfektno (PERFEKTNO) reaguju na vaše komande, krećuć se poput pravih tenkova. Ono što čini ove tenkčiće tako zaraznim je opcija sa kojom se uključuju napadački infracrveni zraci. Tačnije kada sustignete i naciľate protivnički tenk pritisnite jedno lepo masno dugme na kome piše Fire! i vaš verni tenkčić će ispaliti infracrveni zrak. Naravno, taj zrak nije poguban po ljude i okolinu (da jeste sada bih pokrenuc Treći Svetski Rat za male pare), već deluje na pogodeni tenkčić. Kada pogodeni tenk prim signala da je pogoden, on simulira efekte pravog pogotka, tako da se usporava, naginje na jednu stranu, zastajkuje itd. Prva igra je dakle, klasično tabanje do uništenja. Druga igra je daleko jednostavnija i namenjena lenjima. U njoj će vaš tenk automatski pronaći protivnika i pratiti ga, dok vi abnormalno brzo nišanište i osipate paljbu po jednom protivniku. Takođe postoji i totalno automatska borba gde će se tenkovi sami boriti, a vi zavaljeni u fotelju - gledati šou. Treća je više strateška: sastoji se u tome da vi zadajete i do deset komandi unapred, stvarajući taktiku i zauzimajući bolje mesto u areni. Ova igra je sponja od ostalih, ali je namenjena fanaticima strategija. Četvrta i najzanemirljivija, je verzija ledenog čike. Neko na početku počinje kac zaraženi tenk kome otkucava 60 sekundi do umiranja (gašenja tenka). Zaraženi mora što pre pogoditi nekog protivnika da bi mu preneo tu "bolest". Tada, pogodnom počinje da otkucava 60 sekundi sve dok nekog ne pogodi. Kome istekne vreme, ispada iz igre! Ekstremno uzbudljivo i zarazno.

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.



I još puno novih igara

NOVE IGRE ZA VAŠ MOBILNI TELEFON



Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : **041 20 20 20**

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.

Cena poziva : 0,36 din / sec



PS2

PLAYSTATION 2 TOP 10

TOP 10 REDAKCIJE

bonus

1

JAK II RENEGADE



2

SSX 3



3

NBA LIVE 2004



4

FIFA 2004

5

Time Crisis 3

6

Judge Dredd Dredd vs Death

7

Batman Rise of Sin Tzu

8

Robin Hood Defender of the Crown

9

Celebrity Deathmatch

10

Wallace and Gromit in Project Zoo

1

JAK II RENEGADE



2

NBA LIVE 2004



3

TOP SPIN



4

SSX 3

5

Judge Dredd Dredd vs Death

6

Time Crisis 3

7

R-Type Final

8

Robin Hood Defender of the Crown

9

Celebrity Deathmatch

10

Dino Crisis 3



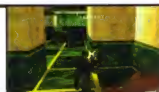
PLAYSTATION TOP 10

BEOSOFT TOP 10



1

SYPHON FILTER



2

EINHANDER



3

WINNING 11 CALCIO



4

Harry Potter 2

5

Fifa 2003

6

Lone Wolf

7

Super Bubble Bobble

8

SPEC OPS

9

Treasure Hunt

10

NBA Live 2003

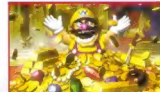
1

ZELDA GC



2

WARIO WORLD GC



3

JAK II



4

Winning Eleven 7 PS2

5

FIFA 2004 PS 2

6

NBA Live 2004 PS2

7

Batman Rise of Sin Tzu PS2

8

Einhander PSX

9

SSX 3 PS2

10

Judge Dredd Dredd vs Death PS2



NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!

9.999 din



**kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mese njih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti • Societe Genneral



BeaSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

ZVONI MI FOTO APARAT!

SMS je out, MMS je in! Podеси svoj telefon za MMS opciju pa šalji i primaj fotke, muziku i tekst, kombinuj medije do mile volje! Oseti ukus nove komunikacije! Poseti sajt www.mts064.telekom.yu i pozovi 064/789 da se prijaviš i koristiš MMS!

